

平成10年6月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第17号通巻226号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
June 30.1998 No.226

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

疾風怒濤のイチオシゲーム
ストリートファイターZERO3
ソウルキャリバー
サイキックフォース2012

天下御免の超絶攻略
電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム

1998
6.30
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

STREET FIGHTER EX2
ストリートファイター



まさせ！

士達、渦巻く憎悪、憐憫、愛。戦いはますます混沌としていく。



サイキックフォース 2012™

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

©TAITO CORP. 1997

COMING SOON...

ZUNTATA NEW RELEASES

ZUNTATA RECORDS 新譜案内

完全限定 ZUNTATA RARE SELECTION

NEW TITLE

MAY.21.RELEASE

ZUNTATA RECORDS



「完全限定版」第3弾！

"音"職人の結晶、至宝の1枚!!

ダイレクト録音された"SHU."（ZUNTATA）サウンドを、今、ここに完全プレス！「ランディングギア」「ガメラ2000」を手掛けた"SHU."の過去7年間のSOUND WORKによるBEST音源群が集結。ジャケットにシリアルナンバーを印字。

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3
"S'WORK'S" by SHU.
ZTTL-0021 ¥2,550（税込）

JUNE.25.RELEASE

プチカラット

PuchiCarat

秘石を求めて冒険の旅へ…！

キャラクターが楽しい、新感覚のアクションパズルゲーム「プチカラット」プレイステーション版のオリジナルサウンドトラック。Yack.（ZUNTATA）によるゲームオリジナルBGMに加え、浅田葉子（シスト、ベリードット）を始めとするプチカラット出演声優が唄う、プレイステーション版オリジナルイメージソングを2曲もフルコーラスバージョンで収録！書き下ろしイラストジャケットが目印だ！

ZTTL-0023 ¥2,550（税込）

ZUNTATA

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

株式会社タイトー®

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO

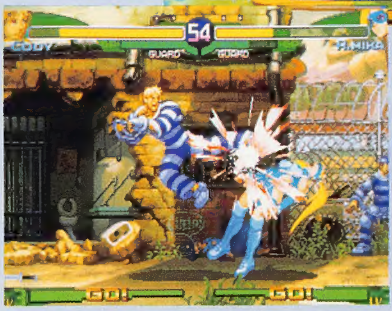


CARLO
REGINA
GATES
目を覚
新生ノアVS軍サイキッカーVS第3勢力の戦
MIGHT
PATTY
WENDY

メトロシティの英雄ふたたび…

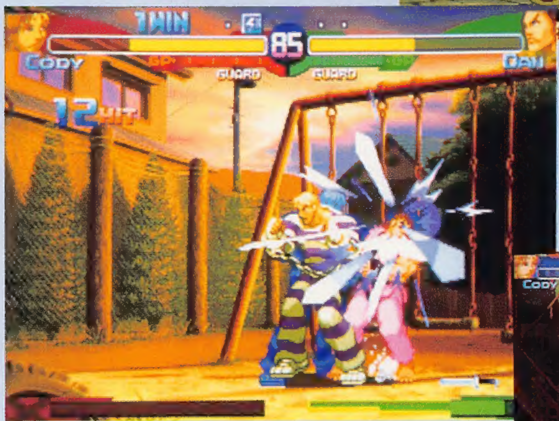


➡相手をボコボコにする、コーディーらしいスパコン、デッドエンドアロー。
⬇FF時代懐かしの、コーディーキックが復活だ！





⬆やはり、コーディーといえば、アッパーでしょう。竜巻を起こす、クリミナルアッパーとなったぞ。



⬆スーパーコンボ、ファイナルデストラクションが炸裂！後を向いているということは…も、もしや!!

⬇ああ、砂を浴びせて攻撃している！なんかショックだ。





CODY
コーディー

あの「ファイナルファイト」の主人公、コーディーがついにZERO3に登場！しかし、なぜか囚人服。メトロシティをマッドギアから救った英雄がなぜ？コーディーにいったい何があったのか。真相は次号を待て！

ZEROが動きだす…

ストリートファイター　ゼロ3

STREET FIGHTER ZERO 3

25人のファイターが出揃い、ますます期待度が高まってきたZERO3。新システム、ISM(イズム)セレクトとはいったい何なのか？気になる奴は、じっくりと読んでくれい！

※画面写真や記事内容は開発中のものです。



リングに咲いた根性娘



⬆投げスパコンは、どこからか突然現われたコーナーポストにかけ上がり…、
⬅雪崩式ブレーンバスターだ！



⬇何種類にも派生するスパコン、サーディンビーチスペシャル。





⬆空中コマンド投げも持っている、ミカ。空中殺法も得意なのか？



⬅強烈なヒップアタック、フライングピーチだ！

R. MIKA
レインボー・ミカ

ZERO3最後のファイターは、まったくの新キャラ、レインボー・ミカ。格闘スタイルは、格ゲー界ではめずらしい女子プロレス！ザンギエフとはひと味違う、新しいタイプの投げキャラとなるのか？ド派手な必殺技を期待しよう！

かりんお嬢様もがんばる！



前号でも紹介したように、なんとあの「神月かりん」お嬢様が、ZERO3に参戦表明！かりんお嬢様はZERO2の外伝マンガ「さくらがんばる！」に登場した、さくらのライバル的存在なのだ。

コミックゲーメストオリジナルキャラだけあって、ゲーメストがバックアップしないわけないでしょう！

ということで今回から、かりんお嬢様を徹底紹介していこう。またマンガでは明かされなかった秘密を大公開。これが読めるのは、ゲーメストだけ！

かりんお嬢様への質問大募集！素朴な疑問、応援イラストなど、かりんお嬢様に関するものなら、なんでもOK！できる限り、答えていく予定だぞ。

ゲーメスト編集部、ZERO3「かりんお嬢様もがんばる！」係まで。

かりんお嬢様の秘密 その壱 〜誕生編〜



1977X年9月15日、超大型台風が関東地方を直撃し、伊豆諸島沖でマグニチュード5以上が観測され、某プロ野球球団が十何年ぶりかに優勝に王手をかけたこの日、神月かりん、この世に生を受ける。父である神月大厳十朗は健康な男子を望んでいたが、女子の誕生に落胆。だが「かりんは男子として育てる」と一言発し、開き直ったという。（イラストレーション　中平正彦）

STREET FIGHTER ZERO 3

ジミー君でもわかる、ZERO3新システム第1弾

ISMセレクトって何だ？

早くも話題になっている謎の新システム、ISMセレクト。その真相を、ついに公開だ！



前号の予告に出ていた「ISMセレクト」という謎の単語。これはZERO3の運命を握る、超重要なキーワードである。いまだ明かされていない、謎のシステム。それをついに公開しよう！

と、その前に「前号はIZMシステムとか書いてあったはずじゃ…」といったツッコミはしないように。下見て、した。

お前のイズムを見せてみろ！

ISMとは、プレイヤーの俺的主義（オレイズム）を明確に打ち出すもので、3種類あるISM（モード）の中から自分が「オレはコレだ！」と思うものを選ぶ(セレクト)システムなのだ。

3種類のISMは**X-ISM、Z-ISM、V-ISM**と呼ばれ、それぞれ大きな特徴を持っている。キャラクター選択後にISMを選ぶのだが、どれを選んでもキャラクターの性能が大きく変化するぞ。

各ISMの違いは、主にゲージの使い方だが、細かな部分も変化している。技の性能だけでなく、**キャラクターグラフィックまで変わる**場合もあるのだ。

まだ開発途中の状態なので、変更される可能性はある。そこはご了承願いたい。

ISMセレクトとは、あくまでも「オレイズム」なので「ゲーメストに強いと書いてあったから」とか「みんな使っているから」といった流された意見で選ぶのではなく、「オレの主義だから」と胸を張って選択してほしい。

全25キャラで、1キャラにつき3種類のイズムがあるから、合計75人いることになるのか。1キャラにつき1ヵ月プレイしたとしても、6年以上も遊べる計算に！

まあ、6年遊べとは言わないが、色々なISMで末永く遊んでみてくれ。



まずはキャラセレ



己の魂を信じてISMセレクトせよ



そして対戦だ！

ゼロカウンターって何だ？

ZERO2では、非常に万能であった防御手段、ゼロカウンター。ゲージを消費する防御手段であったが、あまりにも万能すぎたので、バージョンアップ版のZERO2αでは、消費量を増やされたほどであった。

そして今回のZERO3では、全ゲージ（3レベル）を消費するようになっている。まだ開発途中なので変更される可能性はあるが、大量消費は変わらないようだ。果たして、どうなるのだろうか？

次回予告

まだ明かされていない、新システムの数々！体力ゲージの下のゲージは一体…！



次号、新たなる事実が次々と明かされる！
刮目して次号を待て！

お詫びと訂正

前号のZERO3の記事内において、「ISMセレクト」が「IZMシステム」と間違って表記されていました。これによりカプコン、その他関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。お詫びして訂正させていただきます。

ということで、大量に送られたIZAMネタは、ここで終了。**送ってきたら死刑。**覚悟しておくように。



➡&その他多数の読者よ。今回だけは見逃してやる。

X-ISM

かの名作、スパⅡXを彷彿させるX-ISM。ゲージの使い道がハッキリしているので、初心者向きかも。



X-ISMの特徴は、**スーパーコンボ（以下スパコン）が一種類しかなく、スパコンレベルも1段階しかない。**ちょっと物足りないかな?と思うかもしれないが、ゲージは他のI-SMよりも溜まりやすく、スパコンの**威力はZ-ISMの3レベルに匹敵する**ほどなので、一発逆転が味わえるI-SMと言えよう。

また、X-ISMには**ゼロカウンターがない**ので、ゲージの使い道はスパコンのみ。ゲージを何に使うか悩む必要がないので、初心者にオススメできるI-SMである。

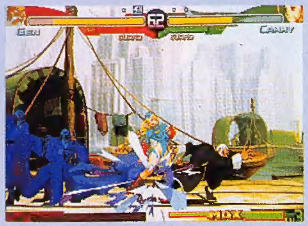
他には**移動スピードが若干速くなっている点と、技のキャンセル時間が長くなっている**点が挙げられる。攻めやすく、連続技も狙いやすくなっているぞ。

欠点としては、**中段（しゃがみガード不可）攻撃が存在しない**ことだ。中段を多用するキャラは厳しいが、そんなものがないキャラとしては、まったくもって問題ない欠点といえよう。

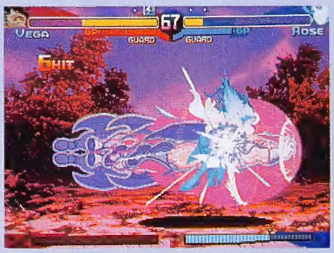
挑発もないのだが、これはこだわりのある人だけの欠点か?ダンはどうなるんだ?



X-ISMの春麗は、チャイナ服になり、スピニングバードキックを使えるのだ。



X-ISM元のスパコンは、惨影のようである。



ビルすら突き破る、レベル3(に匹敵する)サイコクラッシャー!!

Z-ISM

前作のZERO2に最も近いのが、このZ-ISM。ZERO2をやり込んだ人は、抵抗なく遊べるはず。



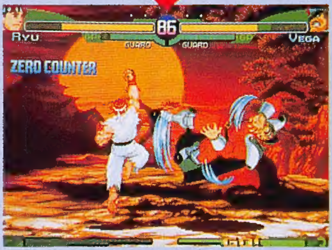
Z-ISMは基本的にZERO2のイメージで、スパコンは1キャラあたり2~3種類持っている。前作同様、それぞれの**スパコンには1~3のレベルが設定されている**ので、好きなレベルの好きなスパコンをいつでも発動できるようになっている（もちろん、ゲージがあれば）。

オリジナルコンボはV-ISM特有のシステムとなってしまったので、Z-ISMでは使用することはできない。ZERO2との大きな違いは、この程度だろう。

ゼロカウンターは全ゲージ消費（予定）だが、使うことは可能である。



V-ISMにもあるゼロカウンター。ガードした瞬間にコマンドを入れると…、



的確に反撃してくれるのだが、全ゲージを消費してしまう（現段階では）。



かりんお嬢様のスパコン、神月流神扉開闢のレベル1はこんな感じだが…、



レベル2になると、相手を浮かすことができるぞ。

V-ISM

今回、独自のシステムを持っているのが、V-ISM。自己主張をするならば、このイズムで極めよう。



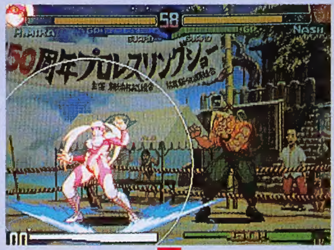
上記2つのイズムは、今までのストⅡシリーズに通ずるものがあったが、このV-ISMはどれにも属さない、新しいイズムといえる。

V-ISMの一番の特徴は**スパコンが一切なく、新しく生まれ変わったオリジナルコンボだけを搭載**していることだ。前作のオリコン同様、通常技、必殺技を好き勝手につなげていくものなのだが、所々に違いが見られる。

ひとつは、残像3体のうち、**最後尾の1体が攻撃判定を持っている**ことだ。攻撃力が単純に2倍されるので、破壊力はオリコンを凌ぐに違いない。

また、発動コマンドによって、**残像の間隔を調節することが可能**になっている。間隔の広いカスタムコンボを選べば、時間差攻撃や相手を左右から挟み込む攻撃などもできそうだぞ。逆に間隔の狭いオリジナルコンボは、連続技専用といった感じである。

テクニックは必要だが、**無限の可能性を秘めている**のが、このV-ISMであろう。



新しくなったオリコン、カスタムコンボ発動!



このように、最後の残像も攻撃力を持っているのだ。



残像の間隔を調節（発動時に決定）すれば、このような多次元攻撃も可能なのだ!







4年間の永き沈黙を破りMODEL3になって、ドライブゲームの雄がふたたび帰ってきた!!あの歌声がアーケードに響く日も近い!!

THE HEAT IS BACK

あのデイトナUSAが帰ってきた!!

DAYTONA™ USA 2
BATTLE ON THE EDGE



1994年デイトナUSA発売 そして… 1998年デイトナUSA2発売





デイトナUSAの魅力とは?

「デュッテュッルユッテュッ、テュッテュッテュッテュッテュッテュッル~テュッ~~ル~~~~ダカダカダカダカ!!デへィトホォナァ~~~!!」

4年前、どこのゲームセンターにいっても、この独特の歌声(なんの音楽か判らなかったらスマン)が有線よりもデッカく、いつも耳に響いてきた。

1994年春、セガが開発した、当時の最新システムボード「MODEL2」の第1弾として産声をあげた、「デイトナUSA」。

その1年前に発売されていた、ナムコの「リッジレーサー」とは、明らかに違う操作感と、どっしりとしたスピード感、「ゲームっぽくもないけど、シミュレーターでもない」独特のゲーム性で、多くのプレイヤーを魅了し、超絶なヒットを飛ばし、その売れ行きは、「大型ドライブゲーム設置台数世界一」にまで登りつめた。

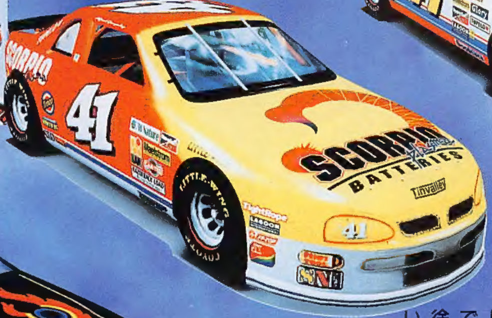
当然、今なお稼働中の店も多く、いまだに多人数プレイで盛り上がっているプレイヤーを見かける。

その「デイトナUSA」が、つい先程発売された「電脳戦記バーチャロンオラトリオ・タングラム」と同等の「MODEL3」のバージョンアップ基板を採用し、満を持して登場!!もうすぐキミの目の前に、あの感動が帰ってくる!!

選べる車種が3種類に!

Normal Car
Scorpio Plasma Racing
Max Speed:AT 330km/h(206mph)
MT 333km/h(208mph)









Hard Car
Phantom Racing
Max Speed:AT 335km/h(209mph)
MT 340km/h(212mph)





Easy Car
Chums Gum Racing
Max Speed:AT 323km/h(201mph)
MT 327km/h(204mph)

「デイトナUSAでやり残して、デイトナUSA2で一番やりたかったこと。」とプロデューサーの名越氏が語っていたのが、プレイヤーカーの差別化だ。ご存じのとおり、前作でプレイヤーカーは1種類だったのに対し、今回は3車種に増えた!!

この3台は、明らかにコーナリング時のグリップ感や、操作感覚が違い、前作同様ATとMTで、トップスピードも違う。ギヤも前作と同じで4速ミッションだ。

クラッシュすると、前作より車体がボロボロになるだけでなく、周回を重ねることで、徐々に汚れていくなどの細かい演出もみどころだ。

選べるコースは3種類!





チョットクセのあるサーキット。対戦が盛り上がりそう。





コース選択画面。初級、中級、上級ともに、個性的なレイアウトなのがうかがえる。選択前に、各コースのベストレコードが判るぞ。





かなり長い市街地コース。景色の移り変わりが美しい。



オーバルコースはオーバルコースでも、かなり違うぞ。

気になるコース数は、前作と変わらずの3種類。初級は「やっぱりそう来たか」と思わせる、オーバルコース。中級は、対戦が盛り上がりそうなサーキット。上級は、かなーり長い市街地コースだ。

これらのコースのスゴいところは、まあ初級は当然として、前作とコースの雰囲気に違和感が感じられないのだ!! さらに磨きのかかった、モデル3の映像は、同じSCUDRACEとはまた違った世界を映し出す!!

デイトナUSA2の基本テクニック

基本テクにして最重要テク〜ドリフト〜







「デイトナUSA」で、多くのプレイヤーを虜にした操作感覚。そこには「ドリフト」の存在が、かなりのウェイトを占めているだろう。

モチロン今作も、「ドリフト」は健在で、例外なく攻略の最重要テクニックなのは間違いない。簡単なドリフトのやりかたは、アドバタイズデモで見ることができる。

前作にもあったが意外と知られていないが、空力を利用した、実際のレースでの基本テクニック「スリップストリーム」も健在。これは、ライバルカーの後方に自車を接近させると、空気抵抗がなくなり、スピードアップするというもの。

また、前方に注意していないと、実際のレースさながら、まれにライバルカーが事故ってブッ飛んで来るので、巻き込まれないように注意だ。

飛んでくる車にも注意



スリップストリーム





視点4



視点3



視点2



視点1



デイトナUSA2の魅力とは?

当然セガのお家芸である、VRボタンも採用され、前作とまったく同様の視点が用意され、さらに、視点2のボタンを押すことによって、本物のストックカーのコクピットから見た、まさにVRな視点まで用意されているぞ。

そしてデイトナといえば、へこんだ車体をキレイになおしてくれる、ピットワーク。ピットクルーのモーションをバーチャファイター3のメンバーが担当しただけあって、かなりなめらかでスゴイ。

発売はもう目の前だ!!首を長くして待っていてくれ!!

DX筐体はムービング



第5の視点か?



華麗なるピットワーク





ずるずる＆キャサ夫が

本物の「デイトナ」に乗った!!!

in ツインリンク MOTEGI





先日、「デイトナUSA2」の発表会として本物のストックカー同乗体験会が行われた。

場所は栃木県にある新しいサーキット、「ツインリンクMOTEGI」──そう、本格的なオーバルコースを持つサーキットである！

そこで我がゲーメストからは、ずるずるとキャサ夫が同乗することとなった。その体験を書いてみたい。

まず、ずるずるより…。

本物ということで、どれだけ速さを実感できるかと思ったんだけど、周りの風景がさっぱりしているせいか、感じはしなかったのだが、いざ直線部分からコーナーに入るとき、「えっ？このスピードでハンドルを切るの？ウソーッ！」って感じでコーナー進入！

タイヤのグリップ力があるから大丈夫なんだろうが、これは怖かった。かなり横Gもあったし。速かったす実際！



せ、狭い!!



車載カメラ？

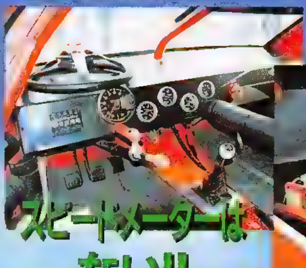
ドドドドドドーーーッ!!



どもキャサ夫です。ストックカーに乗って、まずはじめに一言…「なんだ!!この横Gは!?」。これが第一声。スタート直前、ドライバーに何キロぐらい出るの？と聞くと「スピードメーターが付いてないから正確には分からないけど、250前後は出てますよ」と言われ、そんなもんかと、ちょっと期待が薄れた。オーバルコースだし、200キロオーバーくらいなら自分でも出したことあるしね…。

が、しかし！実際に走りはじめ、第1コーナーへ突入すると予想外の横Gが俺の三半器官を襲った。なにかが普通と違う！。

そして直線でフル加速！第2コーナーへ。その一瞬死ぬかと思ったね。「そのスピードじゃ曲がれない！」って感じだもん。レーサーって、やっぱり重力との戦いなんだね。



スピードメーターはない!!

ところ！ロールバーあり！

ハンドルがはずれるところがいかにもレーシー！

意外なのはハンドルが大きいこと。もちろんパワステはなしよ！重そう…。



意外にシンプル



バーが太い！

レースマシン！という想像からするとあまりにもシンプルなエンジンルームにビックリ！そのあたりにアメリカンな雰囲気を感じちゃいます！

でもマシンの中のほうはさすがにレースマシンといった



乱入キャラクターに"カイリ"と"シャドウガイスト"を確認。CPU戦のみに登場するらしいが、その条件などは現在は不明。追って伝えるので待たれたし!

―EX特別入門編― 防御的SCによる選択肢

このEX2というゲームで勝つための手段として、とりあえず手っ取り早く分かりやすいのが「SC（スーパーキャンセル）を中心としてコンボをマスターする」ということである。もちろん、それだけで勝てるほど甘くはないが前作から通しての〝象徴〟であることは事実。

その影響からか、どうも「SCは連続技のためだけにある」と思っている人が多いようだ。よって、そういう人はSCを〝攻撃手段〟としてしか考えていない。しかしSCは〝防御的手段〟としても有効に活用できる。

たとえばガードされると反撃が確定する必殺技を出したとする。そしてベストはそれがヒット、SCしてコンボにすることだが、それはあくまで1つの選択にすぎない。ガードされることも、もちろんあるわけだから、必殺技が出終わる直前までSCせず相手の反撃を誘う。そこにスーパーコンボを叩き込む。

当然「SCをしない」というのも重要な選択肢の一つ。例えガード後反撃確定の技でも、ゲージがあれば他の選択肢を相手が考慮すれば簡単に反撃はされないはず。

さて、これが反対の立場、つまり相手の技をガードする場合は、SCがくるかこないかを考え「手を出すか出さないか」という選択肢を迫られることになる。

ま、多少でもやっていればこれらは常識的なことだが、やり始めの人とかはここを見逃してしまい勝ち。コンボは実戦的なことができれば、とりあえずはOK。多少、難度が高いものはその後で十分だ。

ヒット確認ができず、ガードされると不利になってしまう技を出すときはゲージがあることを確認してから下のような選択肢を。



必殺技を出す



最速でSC

あくまでコンボ狙い。ヒット確認を最低条件としておきたいが、投げ系、ガードされてもいいものなどは、その限りではない。ちなみに削りには使えないので注意。



遅らせてSC

必殺技がヒットしたときは連続技にならずもったいないが、ガードされたときは安心。ただし技の相性によってはSCが勝てない場合もあるので注意。



SCはしない

結構勇気のいることだが、無駄にゲージを消費しないためにも必要。本当に手を出してこないようならキャンセルブレイクを使ってみよう。

手軽に勝率アップ！

キャンセルブレイク基本的な使い方と対策

必殺技をキャンセルしてガードブレイク。強烈なこの行動をどう使う？そしてどう対応する？

担当：珈琲ふりーく

右ページのスーパーキャンセルは前作から引き継いでいるもの。こちらで扱うキャンセルブレイクはEX2からの新しい行動で、必殺技やスーパーコンボをキャンセルしてガードブレイクを出すことを指す。

ガードブレイクはご存じの通りゲージを一つ使って出せるガード不能技。これがあればガードが堅いだけの相手をカモれること疑いなしだ。

キャンセルブレイクの出し方

キャンセルブレイク（以下CB）の出し方は簡単。必殺技やスーパーコンボ中に、ガードブレイクを出せば勝手にCBになってくれる。

ただし、相手に届かず空振ってしまった必殺技やスーパーコンボにCBすることはできない。要は必殺技やスーパーコンボを届かせればいいんだけど、ここで問題が一つ出てくる。

CBをかける必殺技やスーパーコンボがヒットしていると（連続技にならなくても）、CBがヒットしたときに相手はダウンしてしまうのだ。

まぁ、ガードさせるつもりの技を相手がくらったんだから、残念賞ってことで。



CBはガードブレイクに比べ相手の気絶時間が短い。スパキャンする手も。

どこで狙うか

CBは、これすなわちキャンセル"ガード"ブレイク。当然のことながら、ガードしている相手に使うのがよろしい。

次の攻撃も相手はガードしようとしているだろう、と思うところで使えばよいわけだ。例えば春麗の千裂脚のような**多段技の途中でCBを出す**、とかだね。

単発の必殺技の後だって、CBを狙っていける。例えば昇龍拳をガードさせてすぐにCBという形。この使い方はなかなか面白い。

昇龍拳をガードした後、すぐに反撃しようと思う人はほとんどいない。昇龍拳をガードしたガード硬直があるから動き出せるまで待っているだろうし、空中で反撃せずに着地の隙に連続技を入れようとするだろう。もちろん真空竜巻旋風脚によるスーパーキャンセルも警戒しているに違いない。

そこにポン、とCBを使ってやれば相手はまず動けない。**慣れるまでくらいまくってくれるはずだ。**


昇龍拳をガードさせて、



すぐにCB－ガイルのサマーソルトCBはさらに強烈。

相手にCBを使われた時

今度は逆に、相手にCBを使われたときのことを考えてみよう。

連携の中で使われるCBは嫌なものだ。警戒していなければ、気付いた頃には自キャラは気絶してしまっている。ここからのレバーガチャによる回復も重要だが、できればその前にCBをくらわないようにしたい。

CBは必殺技やスーパーコンボからしか出せない。ということは、それらの技をガードした後にCBがくるかもしれないということだ。

だから、それらの技をガードしたら相手キャラの頭上に注意しよう。そこに**赤色の「CANCEL BREAK」という表示が出たら、相手がCBしてきた**ということだ。これを目安に反応したい。表示はスーパーキャンセルのときも出るがこちらは青色や黄色だ。ゲージを3つ使った時のスーパーキャンセル表示は赤色だが、これは特殊な状況と考えよう。

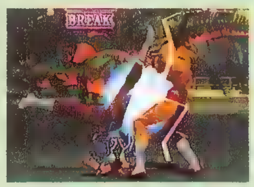


スーパーキャンセル表示は青色。ゲージ2個使用で黄色、3個で赤色だ。



CB表示は赤色。

CB表示が出てからは、ガードした必殺技やスーパーコンボが何であれ、約60分の10秒後には自キャラは動き出せるようになっている。表示を見てから自キャラが動き出せるタイミングは原則として変わらないので、そこからの行動は手に覚え込ませたいところだ。



CB技の発生スピードはキャラによって差があるので、反応しやすさは違う。

反応するポイントとしては他にも暗転後の赤い稲妻とか、CB技そのもののモーションを見るという選択もあるが、これらはCB表示より遅く、単純に考えると効率は悪い。とはいえ、ここでの反応法は自分のプレイスタイルに合うか合わないかを優先させたほうがよいだろう。


暗転後スーパーコンボなら光が集まるので、消去法で反応する手も。

打撃でつぶすかジャンプで避けるか

さて、反応して何をすればよいかだが、出かかり無敵系の必殺技やスーパーコンボを出せればそれが確実だ。

コマンドが間に合わない人は、垂直ジャンプでよけても良い。キャラによっては最速でレバーを上に入れても空中でCBをくらうこともあるが、その場合はジャンプ攻撃を出すか、空中でエクセルを出せば回避できる。空中でくらってしまいやすいCBを持っているキャラは、**ハヤテ、ダルシム、ジャック、ザンギエフ、ケン、春麗の6キャラ**なので覚えておこう。


早い上に、ジャンプで避けにくいケンのCB。ただしリーチは短い。

CBに対して地上の通常技や投げで対抗するときは、間合いに気を付けよう。近間で、しかも前にのりだしてくるCBに対しては問題ないが、微妙に間合いが離れたところから、前にのりださずその場で攻撃するCB（ケンやガイルのような）を出されたときは要注意だ。反撃しようと思って出した技が空振った隙にくらってしまう場合があるぞ。


地上エクセルは無敵時間が切れたところでくらう恐れがあるので注意。

今回はCBに絞っての、基本的な攻防を扱った。もちろん実戦ではこの他にも色々な要素が絡んでくるわけで、その中で自分がどこで反応し、何で反撃や回避をしていくかを考えていくとよいだろう。

かんたん、かんたん!

エクセルコンボを作ってみよう!

発動時に無敵があり、非常に使い勝手がいいエクセル。これであとは、そこそこ威力があれば、言うことなしだね。

担当：善之字元帥

前号の記事で、発動時の無敵時間を利用したエクセルの使い方はわかってもらえたかな?しかし、時間いっぱい連続技を叩き込んでも、ダメージ的には微々たるものというのもエクセルの特徴。そこで今回は、エクセルを使って威力の大きい連続技を組み立てることを考えてみよう。

効率のよい通常技を探す

さて、無敵を利用して、うまく相手の技の硬直中にエクセルを発動できたら、まず1発目の通常技を繰り出すわけだが、最初の通常技にはなるべく出の早い技を選択しよう(ほとんどのキャラは、しゃがみ状態での小パンチあるいはキックが最も早い)。



まずは、最も発生の早い小パンチ・キックなどを当てていく。

そしてここからが本題。小攻撃を受けてのけぞっている相手に、なるべく短いサイクルで繰り返し攻撃をヒットさせられるような技の組み合わせを探してみよう。

技のサイクルを探す

ここでいう短いサイクルには、例えばダルシムの場合、小スライディング→中スライディングのように、前進しつつ攻撃する技が含まれていることが望ましい。なぜなら、こういった前進する技が含まれていないと、エクセル中にどんどん間合いが離れていってしまうからである。

とりあえずは自分のキャラの通常技から、前進する技を見つけて、前進する技・大攻撃という短いサイクルを作ってしまおう。

しかし、中には前進する技を見つけにくいキャラもいる。そこで、そういったキャラを使っている人にヒントを挙げておこう。

●ガイル

しゃがみ大キックの1発目をキャンセルし、浮かせて通常技を狙ってみる。

●ブランカ

リーチの長い通常技で組み立て、最後にローリング。

●ザンギエフ

上ラリアット→下ラリアットを交互に出してみる。

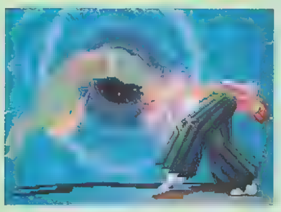




基本的に、前進する技→大攻撃という短いサイクルを時間いっぱい繰り返すというパターンが、エクセル初心者にはいいだろう。



ガイルは、しゃがみ大キックの1発目からが狙い目。



ブランカは前進する技がないので、リーチの長い技をうまくつないでいく。

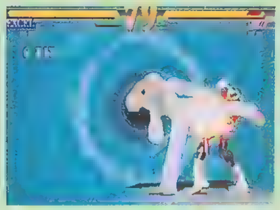
技のサイクルが見つかったら

通常技のサイクルが見つかったら、あとはそのサイクルを繰り返しているだけで、とりあえずエクセル終了までコンボをつなぐことはできる。

ところがこのゲームでは、1回のエクセル中に同じ技を何回もヒットさせていると、1ヒットあたりのダメージがどんどん下がっていってしまうようになっているため、さらにエクセルの威力を向上させたい人は、

なるべく多くの種類の技をエクセル中にヒットさせる

ということを頭にいれて研究してみよう。ちなみに、どうやら同じボタンで出す技でも、立ち・しゃがみで違う技と判定されているようだ。



同じ技ばかり繰り返していると、威力は低下する。

ここからが重要! エクセルが切れてから

さて、エクセル中にこれらのような連続技を決めても、実のところあまりダメージには期待できない。エクセル中の連続技には特殊なダメージ補正がかかっており、通常時よりも威力が少なくなるようになっているのだ。

しかし、エクセルが切れた瞬間、このダメージ補正は解かれるので、むしろここからが本命の連続技ということになる。

まず、ここで考えなければいけないのが、エクセル終了時に出している技。エクセル中は、とにかく多くの通常技を繰り出しているので、いつエクセルが終了するのかわかりづらく、調整は難しいかもしれないが、エクセル終了時に、キャンセル可能な技、もしくは目押しで通常技につなげる技でエクセルを終了させておくこと。

そして、エクセルの終了と同時に、威力の大きい連続技につないでいく。別に、前号のシャロン攻略にあったエクセルコンボを示してあるので、こちらを参考にしつつ、自分なりのエクセルコンボを組み立ててみよう。このコンボは、エクセルがいつ終わってもいいように、エクセル終了のタイミングに、やや長めの連続技サイクルをかぶせてあるのがポイントだ。

例:シャロンのエクセル連続技

エクセル中の連続技

しゃがみ小キック
↓
しゃがみ中キック
↓
立ち大パンチ
↓
立ち大キック
↓
立ち大パンチ

(立ち大パンチ～立ち大キック：くり返し)

エクセル終了後の連続技

しゃがみ中キック
↓ キャンセル
ゲイルハンマーパンチ×2
↓ スーパーキャンセル
ハンマービートラッシュ
↓
シャトルコンビネーション

(しゃがみ中キック～ゲイルハンマーパンチ×2：この間であれば、エクセルが終了してもOK!)

エクセル発動ポイントのトレンド

ここでは、エクセル発動ポイントの具体例を紹介しよう。

①相手を跳び越してエクセル

対戦相手を跳び越してしまったり、相手にジャンプをくぐられてしまったときには、着地に投げを狙われたり、技を重ねられたりして危険だが、着地寸前にエクセルを出しておくと、相手の技をスカして反撃が狙える。

②めくり攻撃にエクセル

①とは逆に、相手に跳び越され、めくり攻撃を狙われそうなときには、相手の着地を狙わずに、自分もバックジャンプしてエクセルを発動してみよう。うまくいけば、相手のめくり攻撃を無敵でかわして、空中からエクセル連続技を狙っていける。

③ローリングクリスタルフラッシュ(RCF)にエクセル

バルログのRCFは、連続ガードにはなりにくいものの、一度ガードさせられてしまうとかなり長い時間固められてしまうイヤな技。しかし、この技をガードしたら、すぐにエクセルを連打してみよう。途中で連続ガードが切れ、エクセルの発動で一瞬時間が停止するので、ここで改めて昇龍拳やサマーソルトなどの判定の強い技で反撃するとよい。

基本を見つめ直すこの1P!

初心者でなくとも注目すべし!

ガード硬直を見極めろ!

相手の技をガードしたとき、無理に反撃しようとしていないかい?辛抱と我慢が大切だ。

担当:ワイルダーKEI

ガード硬直とは?

相手キャラの出してきた技をこちらがガードしたとき、一瞬動けない時間が存在する。それが、ガード硬直と呼ばれるものだ。当たり前のようだが、このガード硬直中に通常技を出すことはできない。が、必殺技やスーパーコンボのレバー入力だけは受け付けてくれている。要は、ガード硬直が切れる少し前にコマンド入力しておき、硬直が切れたと同時にボタンを押せば必殺技が出てくれる。これは、初心者の人はあまり無理して出す必要はないだろう。正確にコマンドを入力できるようになってからでいい。

さて、このガード硬直だが、相手キャラの出した技によって、硬直している時間が違うことに注目してみよう。では、通常技(ボタンだけで出る技)を例にとってみよう。普通通常技をガードしたときは、大抵お互い同時に硬直が解けて動けるようになる。しかし、シャロンの立ち大Pは硬化時間が短いため、ガードさせられたこちら側よりも速く行動することが可能なのだ。また、リュウにレバー入れ技で旋風脚という技があるのだが、ガードさせられてもリュウよりも早く動くことができるのに、打撃技での反撃は完全に不可能というものもある。

注意すべきは連続ガード!

連続ガードというのは、まだこちら側のガード硬直が解けていない間に、次にくる相手側の攻撃をガードせざるを得ない状況を指す。要するに、動けない・動けないという状況が連続して起こるのだ。もちろん、この間は必殺技で割り込むことなどできない。一番わかりやすい状況は、ジャンプ大P・中足払いかな?つなぎ方のタイミングが完璧だと、必殺技・スーパーコンボを出すことはできないのだ。

この間はガードに徹して、反撃の機会を窺うしかない。

さきほど例にシャロンの立ち大Pを挙げたが、ガードしたあとはシャロン側が早く動けるため、このあと小足払いを出されると連続ガードなので反撃はできないのだ。ここで無理に必殺技で反撃しようとすると、コマンドの入力最中に小足払い(中足払い)をくらってしまうことになる。特に、一番辛抱しなくてはならないのが、対ガイル戦。ソニックブームを使った連携攻撃は、初心者でなくてもきつく感じるだろう。


よし昇龍拳で反撃だ!


ぶせ〜出ませんでし〜。


ソニックを重ねられた!?


むむ〜がまんがまん。我慢の子。

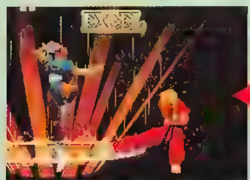
例えば、こちらがガイルの技をくらってダウンしたとしよう。そのとき、起き上がりにソニックブームを重ねられて、ジャンプ攻撃をされたとする。そうすると、ソニックブーム→ジャンプ攻撃→小足払い→ソニックブームまで動けないのだ。これは厳しい。しかし、これこそガイルなのである。

ちなみに、起き上がりにソニックブームを重ねられたあとのジャンプ攻撃は、常に連続ガードとは限らないぞ。

連続攻撃の切れ目を探せ!

ガイルやシャロンの例を少し挙げてみたが、他のキャラを相手にしたときはどうすればいいのか?あの技からの必殺技は割り込めるかもしれないし、もしかしたら連続ガードかもしれない。これは困った。そんなときは、エクセルを使ってみよう。エクセル発動時は無敵時間が少しあるので、出された技をすかすことができる。ガード方向に入れながら、ボタンを取り敢えず連打してみよう。


取り敢えず、小K+中Pを連打連打!


抜けた〜ツーベースヒット!ラッシュラ〜ッシュ!

対空技の基本を知ろう

ただの大Kで落とされて怒っちゃダメよ。

担当:石井せんし

通常対空技の奥深い世界

ストEX2では、対空技の考え方が元祖ストIIに近い。EXCELが入って変わったが、基本は同じだ。しっかりおさえていこう。

まず、通常技の対空技が強く、重要だということを覚えておこう。昇龍拳のようにコマンドを入れる技でなくても、通常技が対空技になるのだ。

だから、「ボタン1つで落とされてずるい」とか、あまつさえ「ハメだ」とか言わないこと。ジャンプはそれだけ危険な行動なのだ。勝つためには、辛抱も必要だ。

そもそも、通常技対空は、そんなに簡単に落とせるものではない。まず、相手との距離によって使い分ける必要がある。例えばほくとの場合、遠くなら立ち大K、少し近くなら立ち中Pというように、間合いを測って瞬時に判断しなければいけない。出るスピードも遅いので、反応自体早くないと間に合わない。

跳びこむほうも、間合いを考えたり、地上戦に意識を向けさせて跳びこみ反応を遅らせる、などのテクニックが必要だ。また、単純に跳びこむ技を変えるだけで対空技を潰せることもある。いろいろ試さないであきらめるのはおろかだ。

タイミングも重要だ。早めに空中で技を出すことによって潰せることもある。それに対し、落とす側もひきつけた昇りジャンプ攻撃で早めに落としたりする"打点ずらし"の攻防が重要になってくる。

このように、落とすほうも落とされるほうも、工夫の余地はいろいろある。まずは基本をおさえて緻密な攻防を理解していこう。


J大Pだと確実に落とされるが、J中Pだと勝てることも多い。

エクセルでさらに難解に

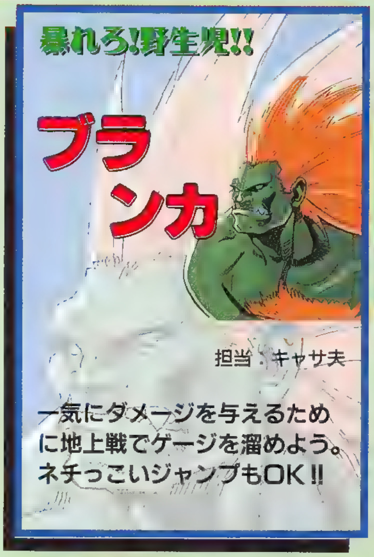
さて、ストEX2では、それに加えてEXCELが対空技にからんでくる。単純な使い方は、ジャンプで跳びこんだときに、EXCELの無敵で対空技をすかすというもの。うまく抜ければ、着地と同時にEXCEL連続技を決めることができる。

ところが、ガードだけしていれば、ゲージを1つムダに使わせることができる。他に、昇りジャンプEXCELで迎撃したりと、より複雑な攻防が加わってくるぞ。


エクセルでかわせるようになって、より対応が難解に。

キャラクター別対戦攻略

今回のキャラクター別対戦攻略は、新キャラの中で使用率（人気）が高そうな2人（?）をチョイスしてみた。これでまずは初心者でもOKかな?!



対戦基礎に移る前にキャラの性質、特徴をまずは読者のみんなに把握してもらおう。

まずブランカの最大、いや唯一の欠点は飛び道具がないということだ。だから飛び道具を利用して相手を跳ばせるという戦略を取ることはできない。これが1つの欠点。

逆に利点はいくつもあると思ってもらってかまわない。

1つは飛び道具がないという欠点を克服するかのような素早い動き。しかし、これは空中（ジャンプ）の話。地上ではまさにテクテクといった感じで歩くので注意。

2つめには長い手足が挙がる。相手の足払いやパンチが届かない位置で遠くから攻撃をすることが可能になる。

3つめにはコンボのお手軽さが挙がる。通常技を使ったコンボはローリングアタックを決めてしまうとそこまでとなるが、ローリングアタックを決めることができればスーパーコンボを叩き込むことができるのがお手軽だ。

それではこれらを踏まえた対戦攻略、お手軽コンボ等を説明していこう。

地上戦(足払い戦)はお手のもの

対戦攻略ステップ1はネチネチとした地上での闘い。相手と一定の間合いを保ち、小技で牽制しあうという非常に集中力のいる闘いだ。

ブランカはここでしゃがみ中パンチを多用。間合いは相手の足払いが届かないギリギリのところ。ここでしゃがみ中パンチを出せば、相手の技の出かけはもちろん戻り際にもヒットする。ブランカにとっては非常に良い距離で、相手にとっては嫌な距離になる。

このしゃがみ中パンチはかなり信頼性の高い技で、足払いならほとんどのキャラが相手でも潰すことが可能。しかし、リュウやケンなどのしゃがみ中パンチに対しては"こちら側の技の出かかりを潰される"恐れありといったところか。


技性能が優れたしゃがみ中パンチ。これだよ、これ!

地上における闘いで、飛び道具に対して有効な技が1つある。特殊技のアマゾンリバーランだが、これはスライディングのような技で、ヨガファイアー以外ならば飛び道具を潜って攻撃することができる。

基本的に中間距離で用いるものなので、あまり多用するものではない。技の先端をガードされても反撃は必須と覚えておいてほしい。

スーパーコンボは指差し確認でOK!?

ブランカのダメージ源となる攻撃は、どのような状況を取っても必ず最後にスーパーコンボを決めている。というのも、3つあるスーパーコンボの中の1つビーストハリケーンという空中で出せる技。この技の使い勝手があまりにもよすぎるということだ。

基本的にビーストハリケーンはローリングアタックがガードされた、されないに限らずいつでも出すことが可能。で、もしローリングアタックがヒットしてた場合に出すと、結構間があいていても連続ヒットになってしまうのだ。

わりとありがちな状況で説明すると…。波動拳を飛び越えてジャンプ大パンチがヒット!そのまま**しゃがみ小キック3発につなぎ、キャンセルローリングアタック!**

ここまでがスーパーコンボゲージがないときの一連のコンボ。これにゲージが溜まっているときビーストハリケーンを入力してやれば、さらにコンボを決めることができるということ。

とにかく絶対に覚えてもらいたい事項は **"ローリングヒット・ビーストハリケーン"** という流れ。これはローリングアタック単発ヒットでも構わないということだ!加えると、ヒット確認をしてからコマンド入力を行っても意外に決まるので練習してほしい。



これでも間に合うんですよ!ローリング後は集中、集中!



速攻ビーストアタックコマンド入力でピッカ～ン。間に合うか!?


ローリングヒット確認!

ビーストアタックがガードされた場合のフォローをちょっと紹介しておこう。

基本的にビーストアタック入力後はレバーを後ろへ倒し、溜めを作っておくこと。そうすればガードされてもビーストアタックの最後のほうでグランドシェイブまたはジャングルビートのスーパーコンボが溜まるはずなので、キャンセルをかけてどちらかを出すことができる。

もちろんガードブレイクも選択肢の1つになるが、反応されると反撃されてしまう。それはジャングルビートも同様。ここではリスクの少ないグランドシェイブローリングをお薦めする。

ワザと跳び込むのも戦略の1つ!?

ブランカのジャンプは他のキャラクターに比べ、かなりの早さで移動する。そのため、相手に反応されづらい点があり、加えてジャンプ攻撃そのものも強い武器となっている。

ジャンプはブランカの場合だと闘いの基礎的知識になり、その攻防をいかに判断できるかで闘いの流れも変化する。

それではブランカのジャンプ後の選択を幾つか挙げてみよう。

- ●大パンチ or 中キック
- ●エクセル

取る選択肢は基本的にこの2つ。大パンチと中キックは性質的に似ている部分があるので、あえてまとめてみた。

大パンチと中キックの性質は、単純にジャンプ攻撃として強いもの。つまり、反撃されても撃墜されづらい…逆の言い方だと反撃されてもそれを潰すことができる技になる。

さらにこの2つの攻撃は、相手を跳び越す感じで行うと、"めくる"ことができ、ガードされづらいものになるのだ。

注意として一応いっておくが、性質的には似ている2つの技。だが初めは中キックがお薦めだ。理由は大パンチのほうはタイミングが意外にシビアなため。それだけ。

次にエクセル。これはEX2のシステムなのだが、コマンドを入力したのち、一瞬無敵になり、相手の攻撃をスカすことができる。ブランカならではの選択肢というわけではない。


とにかくエクセルは無敵なんだって!ム・テ・キ!!一瞬だけどね。

エクセルを使用し、うまく技をスカすことができた場合はコンボチャンス!もともとエクセルのシステムはチェーンコンボのようなもので、自分で技を組み合わせてダメージを与えることができるのだ。ちなみにブランカの理想コンボは次の通り…。

●しゃがみ小キック・立ち大パンチ→立ち大キック→しゃがみ大パンチ・しゃがみ中パンチ・しゃがみ中キック・しゃがみ大パンチ・キャンセルローリングアタック

これがベストコンボとなるだろう。なお、エクセル中はスーパーコンボを出すことができないが、このコンボだと最後のローリングアタックでエクセルがちょうど切れる。つまり、ローリングアタックはノーマル状態でヒットしているため、スーパーコンボ（ビーストアタック）へ移行することも可能だ。

とりあえず、今回紹介したこれらの事項をマスターすれば、対戦でもそれなりに勝ち抜くことができるだろう。

対戦攻略シャロン

アサルトタイプをマスターする（入門編）



担当：はまー

システム&連続技に頼らず、シャロンならではの勝利への方程式を研究してみよう。

「火」作戦で行こう!

最初に、シャロンの本命（基本コンボ）は、**中足払い→中ゲイルハンマーパンチ×2→シャトルコンビネーション**

だということを意識してほしい。しかる後に、ここから導き出されるスタイルは大別して2つに分けられる。

A：足の速さを生かし、フラフラ間合いを計りつつ中足払いを差し込む

B：エサ（手数）をばらまき、どさくさに紛れて本命の中足払いを決める

いずれはこれらが融合した形になると思うが（究極的にはA寄りか）、まずはセンスよりも知識で勝負できるBの方向からアプローチしていこうと思う。

さて、連携重視スタイルでの大きなメリットは、「ゲージの溜まりやすさ」。バレると対応されてしまうが、それでも手を出し続ける価値はある。ある程度返されるのは仕方ないと割り切ってしまい、ゲージを使った連続技でそれ以上のダメージを与えることを真の目的と考えてみよう。



基本コンボ×2ですでに9割弱。トドメは簡単に刺せる!?

料理の前に材料を吟味

まずは表を見てほしい。「発生」は攻撃判定が出るまでの早さ、「ヒット」「ガード」はどちらがどれだけ早く動けるかを表している（＋が有利、－が不利）。これを見ると、基本コンボの柱となるゲイルハンマーパンチ（以下GHP）は、実は**非常に隙が大きく危険な技**ということが分かる。中足払い→中GHPは、ヒット時は連続技でガード時は1フレームだけ隙間がある（相手はへたな技を出そうとするとくらう）という便利な連携だが、いつもこれに期待して出していくわけにもいかない。そこで役に立つのが、ヒット時に確定で中足払いにつなげられる立ち大Pとハーフムーンキック（以下HMK）。

立ち大Pは発生がやや遅いものの、ジャンプ攻撃からでもじゅうぶん連続ヒットさせることができるので、スタンダードキャラのしゃがみ中Pと同じような感覚で使っていける。なるべく目押しで次の技を隙なくつないでいけるよう練習しよう。

HMKも発生は遅いが、飛び道具や足払いをかわしつつ攻撃できるので、接近手段の1つとしても有効。ガードされても反撃を受けない唯一の打撃必殺技だが、あくまで五分なので無理はしないように。



2発目のGHPはガード時間が短く、大攻撃クラスの大技が間に合ってしまう。

ちなみに、GHPから追加入力で出したHMKは、どのボタンでも発生や隙は変わらない。が、小で入力すると相手がダウンしてしまうので、中足払いにつなげるためにも**必ず中or大で入力**しよう。また、HMKが当たるまでの間は、相手に12フレーム（ヒット時は10フレーム）の自由時間を与えてしまう。冷静に対処されると危険だ。



この時点でかなり優位に。大P連発も効果大。



足払い潰しには有効だが、逃げ蹴りにすら割り込まれてしまう。

技性能データ(1)

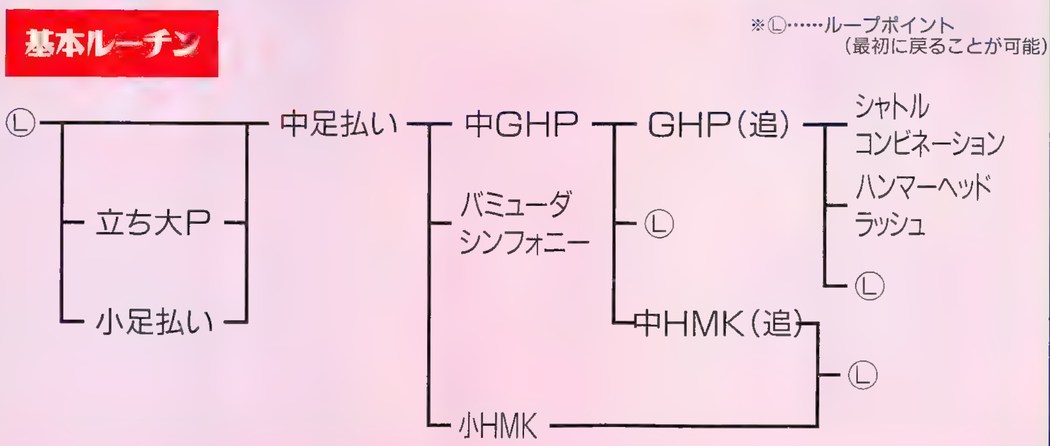
技名	発生	ヒット	ガード
小足払い	5	＋4	＋2
中足払い	6	＋4	＋2
立ち大P	10	＋8	＋6
GHP(中)	16	－5	－7
GHP(追)	—	ダウン	－11
HMK(小)	21	ダウン	±0
HMK(中)	26	＋9	±0
HMK(追)	—	＋9	±0

単位……フレーム（＝1／60秒）
GHP……ゲイルハンマーパンチ
HMK……ハーフムーンキック
（追）……GHP1発目からの追加入力で出したもの

ここまできたらあとは練習あるのみ

最後に、ラッシュの構築例を紹介しておこう。今回扱っていない技でも組み込めるものはかなりあるが、それらは次回以降で詳しく解説していこうと思う。

シャロン連携フローチャート



キャラクター別対戦攻略

前作より引き継ぎのキャラからは、飛び道具を持っていて、相手を"跳ばせて落とす"というオーソドックスな戦法もあり、と初心者にも優しい2人をセレクト。

これからリュウをプレイする人へ

リュウ

担当：ワイルダーKEI

旋風脚からのバリエーションも増え、さらに進化した行動が可能となった。今までのリュウとは少し違うぜ！

　今までにリュウを使っていた人は、ここはとばしてもらって構わない。大まかな、基本となる部分をここでは簡単に振り返ってみる。

　基本は前後にうろうろしつつ、立ったりしゃがんだりして波動拳を撃つと見せかけ、それにじれて跳んできた相手キャラを昇龍拳で落とす。これがまず一つ。そして、波動拳を撃つと見せかけつつ、さり気なく間合いを詰めて、中足払い（大足払い）→小波動拳を狙っていく。取り敢えず、この2つはできるようにしておこう。

灼熱波動拳をどう使っていくか？

　灼熱波動拳が普通の波動拳と違うところは、相手キャラにヒットすれば必ずダウンさせることができ、ガードされた場合でも、灼熱波動拳のほうが硬化させていられる時間が長いというところだ。普通に立った状態から出すよりは、足払いや立ち小Kにキャンセルをかけて出したほうがいい。

　そのほうが、より相手キャラの動きを封じていられる時間が長いからだ。ただ、足払いにキャンセルをかけることに集中しすぎると、竜巻旋風脚に化けてしまうので注意しなければならない。最初のうちは、相手キャラの起き上がりに重ねて出してみるといい。

では、ガードさせたら、次はどのような行動をとればいいのか?ガードさせると間合いが開くために、攻撃するためには少しだけ歩いて近寄らなくてはならない。大足払いが届く距離まで近づければいい。また、大足払いの代わりに、旋風脚を使うのもよしだ。大足払いが届いたら再びキャンセルをかけて灼熱波動拳（ノーマル波動拳でもいい）を出し、旋風脚が届いたら、昇龍拳や、スーパーキャンセル真空波動拳を狙っていこう。

旋風脚からのバリエーション

　旋風脚は、相手キャラの足払いをかわしつつ攻撃できる技だ。灼熱波動拳をガードさせたとき、リュウが歩いて近づいて来るのを足払いで止めようとする相手などに有効だ。他にも、お互いが立ち状態で間合いが開いているときに、間合いを詰めるのに使ったりもする。EX2になって、キャンセルブレイクとエクセルというシステムが加わったことにより、選択肢の幅が広がった。さらに、キャンセルをかけてスーパーコンボを出せるようになったのだ。ヒットすれば、もちろん連続技になる。

　前回では、旋風脚をガードさせたあとは昇龍拳→真空波動拳か、何もせずにガードをして、様子を見るかだった。取り敢えず、ガードさせたあとの行動パターンを説明していこう。表にまとめておいたので、覚えておくといい。それでは、上から順にその行動の目的を簡単に解説していこう。エクセルは、相手側が反撃してきた技を、エクセル発動時の無敵時間を利用してかわそうというもの。もし成功したら、中足払い→(波動拳→灼熱波動拳)×3→中竜巻旋風脚と決めてみよう。次は昇龍拳。昇龍拳にキャンセルをかける場面は、3カ所ある。一つは、地上で当てたらすぐに出す。上昇しきらないうちに、スーパーキャンセルをかけてしまうのだ。

　2つ目は、空中で真空竜巻旋風脚。3つ目は、着地してからスーパーコンボを出す。といった具合だ。取り敢えず、ここでは地上でキャンセルすることに焦点を当ててみた。それと、昇龍拳を当てたあとの行動は、すべて決め打ちのものと思ってほしい。決め打ちというのは、あらかじめヒットすることを先読みして技を出しておくことをいう。もちろん反撃を回避するための安全策としても使われる。キャンセルブレイクがヒットした場合は、中足払い→大竜巻旋風脚→空中真空竜巻旋風脚。または、中足払い→大波動拳→真空波動拳のどちらか、自分のやりやすいほうを使おう。

旋風脚の天敵！

　旋風脚キャンセル真空波動拳は、コマンド投げを持つザンギエフやほくと、シャロンなどに有効だ。旋風脚ガード後に打撃技で反撃をしてくる相手には昇龍拳が有効だが、コマンド投げを持っているキャラが相手だと、昇龍拳が出る前に確実に投げられてしまうのである。それらを回避するためにも、キャンセルをかけて出しておこう。このあとの真空波動拳もガードされたら、相手側のガード硬直がきれたのを見計らって、少し前に歩いてから足払い→波動拳を狙っていこう。ちなみに、真・昇龍拳のことはあまり深く考えなくてもいいぞ。



旋風脚をガードさせてからの行動

ここからスタート。

う〜む。相手側も様子見らしい。

これまたニヤリ。すかさずコンボを叩き込もう。

手を出してくる人には、やっぱりこれかな。

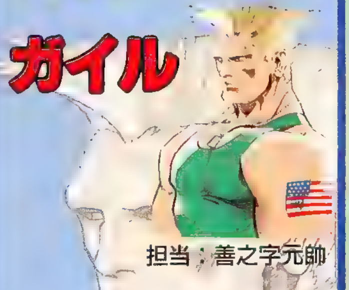
最初のうちは有効。慣れた相手だと投げられる。

ロマン炸裂！してやったり。

これがザンギだとスクリュー確定！ガードされても出すべし。

前に歩くのはちょっとでいいよ。

バランスファイターの理想型！ ガイル



担当：善之字元帥

ガイルは、攻防のバランスが非常によくとれたキャラである。しかし、それだけに選択肢が多く、難しいキャラとも言えよう。

冒頭でも述べた通り、ガイルは攻防に長けた戦闘のプロフェッショナルである。今回は、ガイルの基本戦術について説明していこう。

攻撃の起点ソニックブーム

ガイルの攻撃の起点ともなるべき技、それがソニックである。この技は、隙が小さく、速度の遅い飛び道具で、ガイルはソニックを撃ったらすぐに、これを追いかけて相手にプレッシャーをかけていく。


ガイルと相手との間にソニックを置く。これが基本だ。

目の前にソニックを置かれた相手は、ジャンプしてガイルに接近するか、ガードして体力を少し削られるかの選択に迫られる。ガイル側は、ここで相手の対応を見て、ジャンプしたら対空技で撃墜し、ガードしたら通常技をガードさせて、さらにプレッシャーをかけていく。

ここで注意するべき点は、一部のキャラが持つ、ソニックの下を抜けつつ攻撃する技。ガイルにしてみれば厄介この上ない攻撃だが、相手キャラもソニックに反応して出しているケースは少なく、バクチがほとんど。時折ソニックを撃つかわりに垂直ジャンプしてやれば、スライディング等の隙に大ダメージの連続技を狙えるので、神経質になってソニックを撃ち控えたりせず、逆に垂直ジャンプで相手のスライディングを誘うくらいの精神的余裕が欲しいところ。


スライディング系は怖いが、垂直ジャンプで対応できる。

跳んだら落とす！対空兵器の数々

首尾よく相手をジャンプさせたら、豊富な対空兵器で相手を撃墜するのだが、ガイルの場合、対空兵器の使い分けは非常に重要なポイントだ。

対空兵器とその使用状況を列記してみよう。

①サマーソルトキック

サマーはガイルの対空兵器の中で、無敵時間と攻撃範囲の広さから、あらゆる状況下で最も信頼できる対空兵器だが、下方向に長い溜め時間を必要とするので、出したいときにいつでも出せるというわけにはいかないのが難点だ。逆に言えば、サマーが溜まっていない状況を通常対空でカバーする点に、ガイル使いとしての腕が問われるといえる。



サマーソルトは溜め時間があるので、万能の対空とは言えない。

②しゃがみ大パンチ

サマーの次によく使われるのが、このしゃがみ大パンチ。判定も強く、攻撃判定の発生も早いので、ソニックを跳び越して攻撃してくる相手に対して使われる。しかし、この技は、相手の早出しジャンプパンチ系に弱いため、過信は禁物である。



現実的に最も使用する、しゃがみアッパー。

③ジャンプ中・大パンチ

ソニックを跳び越してパンチ系で攻撃してくる相手に有効なのが、ジャンプ中or大パンチ。ガイルのジャンプパンチは、攻撃範囲は狭いものの判定が強く、カスらせるように使えばほとんどのジャンプ攻撃を弾き返すことができる。

相手との角度によって、バックジャンプから出したり、垂直ジャンプから出したりして、最もいいヒットポイントになるよう調整しよう。



アッパーを潰しにくる相手には、こちらもジャンプパンチを合わせる。

④立ち大キック

ソニックをガードするのを嫌った相手は、えてして垂直ジャンプでその場をしのごうとする。そんなときに役立つ技が立ち大キックだ。

足の先をかすめるように出せば、ほとんどの攻撃を撃墜することができるぞ。



相手の垂直ジャンプには、立ち大キックを。

ガイルの弱点

跳ばせて撃墜するという、ガイルの戦闘スタイルにも弱点は存在する。

●弱点①：近距離戦に弱い

ガイルは、相手に近寄られたときに「とりあえず出す」技に乏しく、いったん近寄られたときに相手を引き離しづらい。こんなときには、中足払いキャンセルソニックタイフーンを撃ってみよう。ヒットすれば連続技になり、ガードされても確実に間合いを離せるので、二重にお得だ。



間合いを離したいときには、しゃがみ中キックから…、



ソニックタイフーン。連続技にもなり、使い勝手がいい。

●弱点②：エクセルに弱い

ガイルの対空技は非常に豊富なので、跳んできた相手を撃墜する手段にはことかかないが、その豊富な対空技をエクセルで狙われやすいという側面もある。最悪なのはサマーを狙ったエクセルで、かなり大きな被害を被ってしまうが、逆に考えれば**「こちらが対空兵器で撃墜できる＝相手がエクセルを発動したくなる」**ということなので、あまりにも毎回エクセルを発動する相手に対しては、こちらも手を出さず、相手にゲージを消費させてしまおう。

また、こちらから相手に向かって昇りジャンプして、逆にエクセルで迎撃するというのも面白い。



エクセルで、空中の相手を迎え討つのも面白い。

最後に

これまでに挙げたようなことで、跳ばせて落とすというガイルの戦闘スタイルは、ほぼ実現できる。さらに強くなりたいという人は、ソニックをガードさせたあとの動きを研究してみるといいだろう。

ガイルの連続技

ガイルの連続技についてもいくつか紹介しておこう。

●J大K→下中P→キャンセルソニック→オープニングギャンビット

ガイルの連続技は、これだけ覚えておけば十分、というくらい使える連続技。ゲージ残量と照らし合わせて、ギャンビットをキャンセルするかどうか決めよう。

●J大K→下中P→キャンセルサマー→スーパーキャンセルダブルサマー

威力的には前述のものより大きいが、コマンド入力が難しい。

●（エクセル）下小P→下小K→下中K→下大K（1発目キャンセル）×2→ソニック→昇り中K or 立ち大K

エクセルを使ったもの。使う状況は多いが、ダメージ的には15％程度か。最後の立ち大Kはエクセルが切れてから入るので、ダメージが大きい。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

まだまだ、本番はこれからだ！

五月も終盤を迎え、そろそろ都心の大型店舗だけではなく、地元にある近場のお店などでも見かける機会が増えてきた「バーチャロン オラトリオ・タングラム」。前号までの内容としては、その操作関係や各バーチャロイドのショットパターンといったような、ゲームをしていく上での基本となる部分に焦点を絞って取り上げてきたわけだが…。

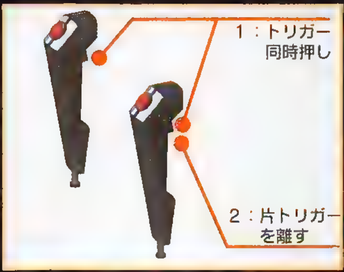
今回は、これらを踏まえた上での対戦における近接時や遠距離での立ち回りといった実戦的な事柄から、特殊なシステム回りの操作や性質といった部分を詳しく見ていこう。

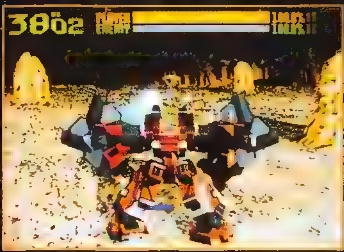


知って得する…?! 特殊入力による行動

基本となる操作に組み合わせることで行える特殊行動を使ってみよう！

特殊操作NO.1 ハーフキャンセル





センターの撃ち分け方

各バーチャ・ロイドのセンターウェポンは、両トリガーを引くことで撃ち出していくのがその基本形。しかし、実はセンターウェポン入力後に特定の操作を追加していくことで、通常時の入力とは少し違ったパターンでセンターウェポンを撃ち出していける。

具体的な入力方法はそれ程難しいわけではなく、両トリガー入力後に左・右トリガーのいずれかを離すだけ。センターウェポンが発射されるまでにきちんと入力が成功していれば、普段とは違ったパターンのセンターウェポンを発射していくことができる。

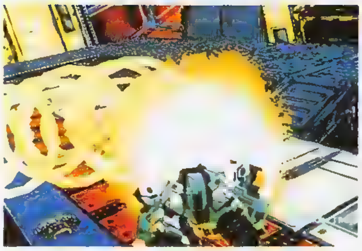
変化するパターンは機体毎に違っていて、ライデンであればレーザーの「片撃ち」になり、バルバドスに関してはビットを「時間差」で打ち出すことが可能。ただし、中には変化しない機体も存在する。

特殊な旋回技術

左右のレバーをそれぞれ前と後ろの逆方向へと入力することで行う旋回行動。実はこの旋回についても、特殊な入力方法といったものがある。

まず、ひとつめはターボと旋回を組み合わせることによって高速旋回するもの。とはいっても、好きなところでいつでも高速旋回を使えるわけではなく、基本的に「ジャンプ行動後や降下中」といった状況のみ高速旋回が可能。この状態で、ターボボタンを押し続けながら旋回を入力していけば、普段よりも高速で旋回していくことができる。

もうひとつはダッシュ中に旋回をしながら相手を捕捉していく方法がそれ。基本的に8方向すべてのダッシュ中に旋回をしていくことは可能だが、レバーがニュートラルを通ってしまうと方向転換になってしまうため、レバーを回すようにして入力していく必要がある。また、当然ながらダッシュ距離の長い機体ほど旋回できる時間も長くなる。



ドルドレイのジャンプ＋センターからのターボ旋回は強力！



ダッシュ中の旋回入力で相手を捕捉していくことができる。

特殊操作NO.2 ターボ旋回





疑問はここで解消！

今回から始まるこのコーナーでは「バーチャロン／オラトリオ・タングラム」をやっていて疑問に思った色々な事柄について、ゲーメスト「オラタン」攻略チームが様々な角度からお答えしていこう…といった趣向のページ。

不定期連載の第一回目となる今回は、巷やアンケートで分かりづらい…といわれている操作系についての「操作入力のコツ」を、システム的な解説と併せて詳しく取り上げていくことにしよう。

バーチャル・サイト
オラタン・フォーラム

実際にプレイをしていると出てくる様々な疑問にお答えしていくコーナーを開設!?

クイックステップがダッシュする理由

近接距離で相手をダブルロックオンした状態で、側面方向へと回り込んでいく「クイックステップ」。基本的にダブルロックオン状態でなければできないため、入力失敗でダッシュになってしまった場合の判断は難しいが、実際には「クイックステップ失敗のダッシュ」をした時点で、入力ミスをしていることが多い。

これには入力の受け付けタイミングが関係していて、クイックステップは「ターボ↓レバー入力」で出せるのに対して、ダッシュは「レバー入力↓ターボ」がその基本入力となっている。したがって、ニュートラル状態＋ターボ入力からレバーを遅れて入れていれば、絶対にダッシュはしない…といった結論にもなる。





クイックステップ時の横ダッシュは入力ミスが多い。





クイックステップ近接はレバーとトリガーを同時に引いていけばOK。

ただし、微妙なのが「同時に入力」した時で、この場合もダブルロックオンをしていれば、クイックステップをきちんとしてくれる。とはいえクイックステップを確実に出していきたいなら、レバーニュートラル状態からのターボ↓レバー入力を意識して、その間隔をだんだんと短くしていく練習をしたほうがいい。

また、クイックステップ近接を入力していくのであれば、ニュートラル状態＋ターボ入力後のレバー入力と同時にトリガーを引いていくように入力すればOK。ただし、ターボ・レバー入力が遅いタイミングだとダメなので要注意。

しゃがみターボショットは出しづらい?

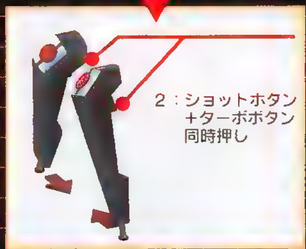
ターボショットを出すための基本となるのは「静止状態でトリガーとターボを同時に入力する」といったこと。

これは、しゃがみターボショットであっても基本的に変わることはなく、その入力は通常のしゃがみショットと同じように「しゃがみ入力＋ターボショット入力」を静止状態で入力しなければダメ。

ここで問題になってくるのがしゃがみ入力。通常のしゃがみショットはレバーを内側に倒すタイミングが同時でなくとも「歩きしゃがみショット」となってくれるのに対して、ターボショット入力時はレバー入力が同時でないと歩き＋ターボ入力となってしまうため、横ダッシュ・スライディングショットが出てしまうことになる。

こうならないためには、正確なしゃがみの同時入力が絶対に必要不可欠。「しゃがみ・ターボショット」といった段階的な入力でしゃがみの同時入力を意識していこう。







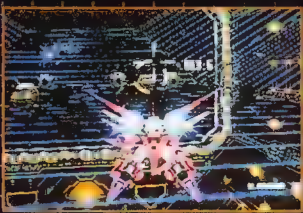
前ダッシュ・スライディングショットも基本は同じ入力で。

空中前ダッシュを失敗しない方法

ジャンプ後に「レバー＋ターボ入力」で空中ダッシュができるが、なんとなく前ダッシュが失敗しやすい…と感じている人はいないだろうか？

実はこの現象は単なる入力ミスでなく、レバー1本でダッシュ入力をしている人に起こりやすい落とし穴。空中での前ダッシュ入力をレバー1本でおこなった場合、空中旋回＋ターボ入力となってしまうために、ターボ入力が早いと旋回行動が優先されてしまい前ダッシュ入力にならないこともある。ジャンプ後、すぐに前ダッシュをしたいならレバー2本で入力していこう。





レバー2本入れであれば、超低空の空中前ダッシュも簡単に出せる。

といったわけで、入力ミスをしやすいと思われる操作関係をまとめてみたが、お役には立てたでしょうか…？

今後もネタ（お手紙）があり次第、Q&A型式などで取り上げる予定。「あのキツイ攻撃はどうやって避けるの？」といった具体的な質問から、「すごい戦法を見つけました！」といった情報まで、とにかく読者の皆様からのお便り、お待ちしてます。

質問募集！
「オラタン」やり込んでるんだけどここがわからない?なんて疑問にゲーメストが誌上で答えるぞ！疑問があったら下記の住所まで！
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株新声社
ゲーメスト編集部
「オラタンここが聞きたい」係

攻撃の基本を知る

担当：SHO

基本攻撃戦術論

自分の攻撃をヒットさせるためのプロセスを覚えることが大切なのだ。

勝つために…

CPU戦、対戦で相手を倒すには、自分の攻撃を当てなくては話にならない。

これは、当たり前なことなのだが、動いている相手にどうやって攻撃をヒットさせたらいいのかという問題になってくると、漠然と分かる人はいても、初心者にとっては非常に難しい問題になってくる。

そこで、ここでは基本的な戦術論をまとめてみることにしたい。

攻撃をヒットさせる

自分の攻撃をヒットさせるには、相手のスキをついていかなければならない。

相手のスキとは、攻撃によって生まれる硬直のことなのだが、この硬直を的確に狙っていくことが最大の目的となる。

確実に攻撃がヒットする状況で確実に攻撃をヒットさせることは、簡単そうで意外と難しいので、まずは状況を理解することが大切なのだ。

頭の中で理解していれば、あとはそれを実行するだけでいいから。

前ダッシュ攻撃

相手の攻撃のスキを突くのはダッシュ攻撃の硬直を狙うのが基本だ。

相手がダッシュ攻撃をしてきたら、その攻撃をかわしてこちらのダッシュ攻撃をヒットさせるというのがベターだが、相手のダッシュ方向によっても対応は変わってくる。

それでも、反撃として使用する攻撃方法は前ダッシュ攻撃が望ましい。

なぜなら、前ダッシュ攻撃は、弾速、弾の追尾性能、当たり判定などの性能が他の攻撃よりも優れているからだ。

仮に、相手の攻撃を横ダッシュでかわし、そのまま攻撃行動に移行した場合その攻撃がヒットする確率は低く、ヒットしても威力の点で満足ができないことが多いのだ。

また、各バーチャロイドの前ダッシュ攻撃は攻撃力が高いものが多く用意されているのでこれを使わない手はない。

また、今回はダッシュ中の方向転換があるので初めから前ダッシュをする必要がなく、横ダッシュで相手の攻撃をかわしてから前ダッシュに方向転換するという方法がとれる。

この方法を使えば回避を攻撃を素早く行えるというわけだ。

よって、地上、空中においてもダッシュをしたら、前ダッシュ攻撃を使うということをまず頭の中にいれておいてほしい。


横ダッシュで避けてから、


前に方向転換する。

基本戦術

ここで紹介する2つの状況は、相手のダッシュ攻撃に合わせて、こちらの前ダッシュ攻撃を当てようというものだ。

一番基本となる戦術だが、すべてはこの戦術の延長であるので、しっかりと理解しておいてほしい。

どちらも相手のダッシュ攻撃をかわしてからの攻撃になるのだが、相手の攻撃をかわす行動はダッシュだということ。

さらにダッシュからの方向転換を使うという2つのことを重視してほしい。

攻撃をダッシュでかわし、そのダッシュ攻撃で相手のスキを突くという模範的な戦術だ。

相手のダッシュ攻撃を見てから、こちらの行動に移れるので、分かりやすいとおもう。

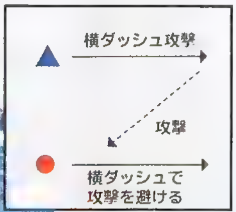

ダッシュ攻撃を避ける所から始まる。

横ダッシュ攻撃を狙う

相手が横ダッシュをした場合、そこで相手がダッシュ攻撃をすると判断して様子を見る。

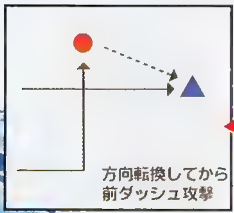
もし横ダッシュ攻撃をした場合には、こちらも横ダッシュをして相手の攻撃をかわし、のちに方向転換をして前ダッシュに切り替え、相手のダッシュ攻撃の硬直に前ダッシュ攻撃を当てようというものだ。

この状況は相手がダッシュしたときに自分がいつでもダッシュできるようにしておくことが大事だ。

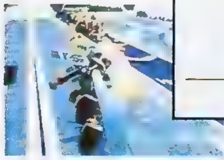


横ダッシュで避けつつ、





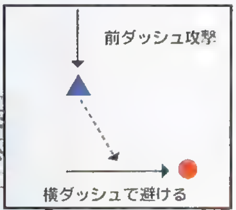
相手と交差するように前に方向転換しつつ攻撃。



前ダッシュ攻撃を狙う

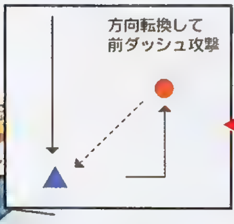
相手が自分の方向に前ダッシュ攻撃をしてきたとき、そのダッシュ攻撃の硬直を狙うというものだ。

これも先ほどの戦法と同じく、前ダッシュ攻撃を当てるという基本は変わらないのだが、横ダッシュで相手の攻撃をかわしたときに、相手が見えなくなる。それでも、前ダッシュ攻撃は相手の方向を向いてから攻撃するので問題はない。前ダッシュ攻撃は攻撃が速いのである程度の予測が必要になるので覚えておこう。

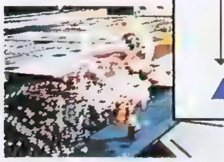


前ダッシュ攻撃を横に避けてから、





すぐに前に方向転換して攻撃。



見えない相手を追う

自分から見える状況で相手が前ダッシュ攻撃をしてきたときには、ダッシュ攻撃を確認してから横ダッシュで回避することもできるのだが、自分とすれ違いながら前ダッシュ攻撃をしかけてくるような状況では自分の視界から相手の動きを確認することができないので、ある程度の予測が必要になってくる。

それでも幾つかの行動をとることによって、その状況に対応することができる。

それには、ジャンプと空中ダッシュが必要不可欠になってくるのだ。

ジャンプは相手の方向を確認できるので、ジャンプした瞬間に相手の方向を向いてくれる。そこで空中ダッシュすることで、見えない相手を瞬時に確認することができるというわけ。

この戦法を理解できれば、すれ違う相手が、攻撃してきても、攻撃をしてこなくても対応ができる。

その戦法を写真と図を使って説明しているので参考にしてみてほしい。

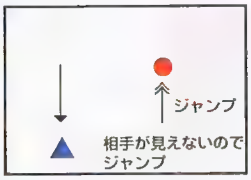
攻撃してこない場合

相手がすれちがってから攻撃をしてこないというときには、相手がすれちがったときにジャンプして自分の方向を向いて様子を見ているときが多い。

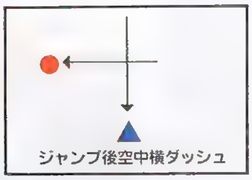
相手の狙いとしては、ここで自分が空中ダッシュ攻撃などをしてくるのを見越して、その着地や硬直に攻撃を当ててやろうとしているのだ。

そういった場合には、ジャンプして相手の行動を確認しつつ空中横ダッシュしたあとに、空中ダッシュキャンセルをしてすぐに地上に降りればいい。このとき、空中ダッシュキャンセルをするときには両レバーを内側に倒しておくことによって早く地上に降りることができるので忘れないでおこう。

こうすれば、相手と五分の状態から仕切り直しとなるので、スムーズに次の行動へ移行することができるのだ。




相手の前ダッシュに対応してジャンプ。




相手の方向を見つつ空中横ダッシュ。

攻撃してきた場合

すれちがったときに相手が攻撃をしてきた場合には反撃のチャンス。

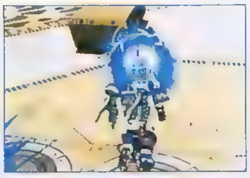
ジャンプをして相手を確認し、空中横ダッシュをするまでは先ほどと同じだが、反撃に移るときには空中ダッシュ中に方向転換して前ダッシュ攻撃を当てるのだ。

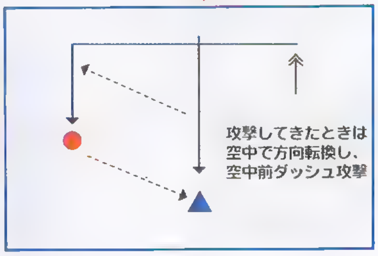
ジャンプした時点で、相手を確認したら、攻撃しているのが分かるはずなので、すぐに空中ダッシュ方向転換しつつ、攻撃に移ることができる。

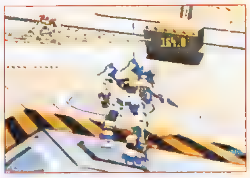
これは、地上での戦法を空中で行っているだけなので、理論としては地上でやっていることとほぼ変わりはない。

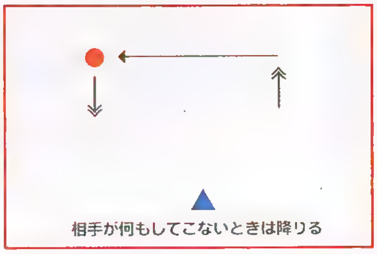
空中ダッシュ攻撃がヒットした後には着地しなければいけないわけだが、このときにも、両レバーを内側に倒しておくことによって、多少ではあるが、普通に落下するときよりも早く落下することができるので忘れずに、入力しておくことを心掛けよう。

攻撃してきた場合


空中で前に方向転換しつつ攻撃。




レバーを内側に倒しつつ地上に降りる。



攻撃してこない場合

戦術応用

前ダッシュ攻撃の対応

相手が前ダッシュ攻撃をしてくるときには、自分とすれ違うときに攻撃が当たるようにしてくるときが多い。

この攻撃をされた場合、相手の攻撃を確認してからでは遅いので先ほどの方法では攻撃を回避することはできない。

そうなると、相手が前ダッシュしてきたときに、ある程度の予測が必要になる。

その予測ができれば、あとは先ほどの戦法とやることは同じなのだ。

最終的に視覚に頼るのではなく、予測が大事だということを覚えておこう。


近くでの前ダッシュ攻撃は見てから避けるのは難しい。

空中ダッシュの限界

空中ダッシュで相手の攻撃を回避するのは有効な手段なのだが、空中ダッシュをしたあとには、必ず地上に降りたときにスキが生じてしまう。上級者になると、そのわずかなスキにも攻撃を狙ってくるので、注意が必要だ。

相手の攻撃には、なるべく最小限の動きで回避し、少し避けるのが難しいときのみ、空中ダッシュを使って回避するのが理想的なのだ。

また、ジャンプキャンセルをすれば、ある程度の攻撃を避けることができるし、相手の方向を確認することもできるのだが、高いジャンプキャンセルをしていると、やはり着地のスキを狙われることが多いので、なるべく低いジャンプキャンセルを早く使ってスキを作らないように心掛けたい。


空中ダッシュをしたあとには、


必ず着地に多少のスキが生まれる。

もうひとつのバーチャロン

担当：ちゃっきー

近接で優位に立つために

避けては通れない接近戦。その基礎となるシステムから上級テクニックまでを紹介しよう。

バーチャロンの対戦において、重要な要素のひとつとなっている近接戦闘。双方のバーチャロイドが接近して格闘状態になったとき、それは大ダメージを被る危険性があると同時に、大ダメージを与えるチャンスでもある。

近接戦闘が得意な機体を使っている人はもちろんのこと、たとえ自分のバーチャロイドが遠距離重視の機体であったとしても、闘いの中で近接戦闘になることはあるはず。そんな状況になったとき、相手に致命的なダメージを与える、あるいは自分のダメージを最小限に抑え、安全に離脱する。そのために必要な知識を、ここで身につけておこう。

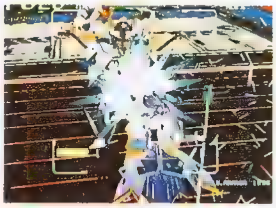
ダブルロックオン距離とそこからの行動

まずは左の表を見てほしい。これは各武器が近接状態になる距離を表し、相手との距離がこの数字未満で、なおかつ相手をロックオンしている場合には近接武器になる。

ポイントは、各武器ごとに固有の近接距離が設定されているということ。このあたりは、ある程度やり込んでいるプレイヤーなら分かっていることと思うが、一部の武器のみ近接状態、そのほかは通常武器が出る、という状態もあるわけだ。通常武器のほか、オラタンからの新要素であるしゃがみ近接、ターボ近接、ジャンプ近接にもこの距離が適用されている。

そして、3つの武器の中でもっとも近接距離が長い武器の数字が、各キャラのダブルロックオン距離となる。ダブルロックオン時にできるのは、クイックステップ、クイックステップ近接のふたつ。クイックステップ近接はトリガー入力が絡むので一見武器固有の近接距離が関わってきそうなところだが、条件はダブルロックオンのみとなっていることに注意してほしい。

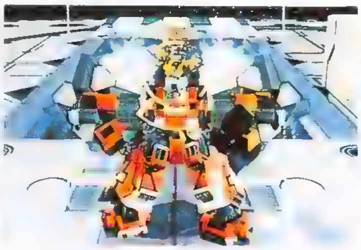
各キャラのダブルロックオン距離は、やはりキャラ自体の特性が生かされた数字となっている。トップはさすがの格闘機体、アファームドB。スタート時の距離で、すでにダブルロックオン状態となっているところがすごい。



ターボ近接は高威力。ガードしている相手をダウンさせることも特徴。



アファームドBのセンターウェポンは、スタート時すでに黄色。



対してライデンは、こんな近距離でも通常のセンターウェポン。

近接武器使用可能距離一覧表

キャラ名	左	センター	右
テムジン	60.0	100.0	70.0
ライデン	70.0	35.0	65.0
フェイ　イェン	70.0	95.0	45.0
サイファ	60.0	65.0	80.0
アファームドB	80.0	135.0	65.0
アファームドS	75.0	100.0	65.0
グリス　ボック	55.0	70.0	65.0
ドルドレイ	55.0	70.0	80.0
バル－バドス	65.0	50.0	85.0
エンジェラン	65.0	80.0	70.0
スペシネフ	55.0	80.0	70.0

※近接武器が出せるのは、表内の数字未満の距離となる。

近接武器を絡めたバリエーション

ここで具体的な近接武器の特徴、そしてそこからのバリエーションを考えてみよう。

右武器、左武器は、双方の組み合わせでコンビネーションに派生できるのが特徴。基本は2段までになり、右→右、左→右などのように自由な連携を作ることができる。つなぎの早さや攻撃範囲などを考え、もっとも使いやすい連携を選んでおこう。

ただ、2種のアファームドだけは例外。右→右→左といった感じに3発目までの派生が可能だが、そのかわり最初の2段は同じトリガーによる連携のみとなっている。

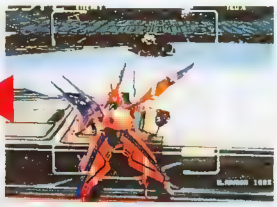
一方、センターウェポンは打ち切り。2段技になっているキャラもいるが、連携とは根本的に違うもの。このため2段目が発生する前にキャンセル…といった動作はできないことに注意してほしい。

さて、キャンセルという言葉が出たところで、話題をそちらのほうに移していこう。

ひとつは、おなじみ攻撃発生前のキャンセル。通常近接、ターボ近接からはクイックステップ（近接）、ダッシュ、しゃがみ近接、ジャンプ（近接）、ガードへ。しゃがみ近接後はクイックステップ（近接）、ダッシュ、立ち近接となる。

特に重要なのが連携の2段目キャンセル。1段目をガードされても、2段目をキャンセルしてクイックステップ、反撃をかわして…なんていうこともできる。ただ、重量級ではちょっときついかも。

そしてもうひとつのキャンセル法が、攻撃後の硬直キャンセル。タイミングは遅いが、何もしないよりはマシだ。ただし通常近接武器のみで移行できるのは、先に紹介したもののうちガード以外になる。





軽量級はさすがに振りが早く、連携もかなり優秀。出の早い右武器から、攻撃範囲の広い左武器につないでみたり。かなり割り込みにくい連携だ。





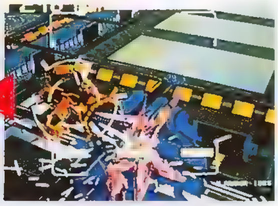
コンビネーションの1段目がガードされても、選択肢はまだまだある。2段目キャンセルクイックステップで、相手の反撃をかわしてみたり。

近接戦の最重要事項 ガードに関する知識

近接戦における重要なポイントのひとつとなるガード。ジャンプの出かかりが近接武器で潰されることが多くなったオラタンでは、前作よりもその重要度が増している。
　ダブルロックオン中ならいつでもできるガードだが、知っておかなければならない点がいくつかある。
　ひとつは、ロックオンがはずれた状態からレバーを内側に入れっぱなしにしていた場合、いざダブルロックオン状態になってもガードが入ってくれないという点。ガードしている最中にロックオンをはずされ、そのままガードしようとして近接攻撃をくらう…というのはよくある話だ。
　その最たる例がジャンプ近接。ジャンプでロックオンが一度はずされるため、素早くガードを入れ直さないとガードすることができない。また、背後を取られたときにもガードがはずれるため、背後に回るクイックステップ近接はガードしようとせず、ジャンプでかわしたほうがいいだろう。


真後ろからの攻撃はガード不可。クイックステップ近接に注意。

次はガード後の選択肢。ガードに並ぶ重要な要素だ。
　ガードしたあとに素早く右、または左（両押しは不可）のトリガーを引けば（レバーは入れっぱなしでも可）、ガードキャンセルと呼ばれる近接武器が出る。通常の左右の武器と違って連携につなぐことはできないが、かなり素早い反撃となるため、スキが大きめの武器をガードしたあとの反撃技や、遅めの連携への割り込みに使うことができる。
　また、移動系ならばガード硬化を即座にキャンセル可能。いったん距離を離したいときにはダッシュ、連携にはクイックステップ（近接）やジャンプ近接で割り込み…といった具合に使うといいだろう。
　ただ、これらはキャラによってかなり差が出ることも事実。自キャラの性能をよく考えて使っていくようにしたい。


連携の1発目をガード後、即座にクイックステップ近接を入力すると…、


2発目をかわしつつ攻撃がヒット！キャラの性能とステップ方向が重要。

近接時に活用したい上級テクニック集

左ターボなら武器攻撃可能

右、左、センターすべてに近接武器があり、しかもそれらに対応したしゃがみ近接もある…となれば、すべての武器が近接ロックオン状態になった場合には、通常武器は出せないということになる。
　しかしよく考えてみると、右ターボによるターボ近接は存在するものの、左ターボには近接武器が対応していないことに気づくはず。そう、左ターボショットは、近接時もしっかり出せるのだ。
　左ターボショットの中には、近距離で威力を発揮するものも多数ある。それらを近接戦闘での選択肢に加え、幅広い戦術を組み立てていこう。

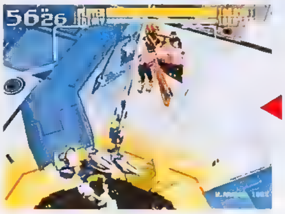

近接表示は出ていても、左ターボショットは撃てる。


例えばストライカーのしゃがみ左武器。転倒率も高い。

対ジャンプにジャンプ近接

近接武器は、ダブルロックオン時にしか出せないもの、というのは、バーチャロンの常識。しかし、ジャンプ近接はその常識に当てはまらないことが発覚した。
　なんとこのジャンプ近接、近接の距離以内ならば、ロックオンがはずれていても出せるのだ。さすがに相手が後方にいる場合はダメだが、ジャンプの着地狙いには最適。ロックオンを待たなくてはならない通常の近接武器に対し、こちらは相手がかなり上のほうにいても出せるのが最大の長所となる。もっとも、確実に当てるチャンスはそうそう巡ってくるものではないが…。


距離が近いとき、ジャンプの着地狙いに使ってみよう。


名付けて大船ジャンプ近接。チャンスは逃さず決めたい。

ガードしなくてもガードキャンセル

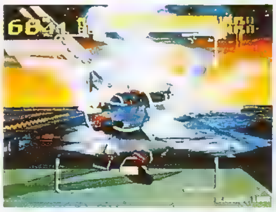
本来、ガード後の反撃として使われるガードキャンセルの近接武器だが、実は相手の近接武器をガードしなくても出せてしまう。やり方は、ガードモーションを一度見せてから右または左の武器を出すだけ、と至って簡単だ。
　通常のガードキャンセルと同じく連携がつながらないため一見意味がないようにも思えるこの行動だが、通常のものよりも追尾性能が高いほか、ダブルロックオンのみで出せるため、普段は出せない距離でも右や左の近接武器が出せるという長所もある。キャラによってはいい使いどころが見つかるはずだ。


ガードモーションを見せ、即座に左ウェポンを出すと、


ガードキャンセル技が出る。追尾性能に優れ、出も早い。

新テクニック 近接しゃがみ撃ち

先程紹介した左ターボショットの応用。左ターボボタンを押している状態で、歩きながら攻撃orしゃがみ移動＋攻撃で、近接時にも通常のショットを出せるというものだ。
　さらに、ここからキャンセルで近接武器につなぐことも可能。ものによってはかなりの効果を持つ連携になる。
　しゃがみ撃ちなら、しゃがみ左ターボボタンとトリガーは同時でもOK。つまり、しゃがみ移動中に左ターボショットでいい。具体的な入力は、
①片方のレバーを内側に倒す
②もう片方を内側に倒す
③直後に左ターボショット
と、こんな感じになる。


しゃがみ移動中に左ターボショットで通常の竜巻が…。


通常ってことは当たるとシビシビ？この状態って…。

無敵時間を覚えよう

担当：SHO

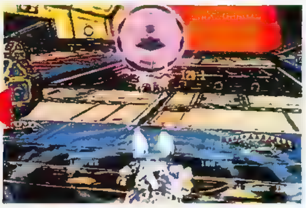
起き上がりシステムを探る

起き上がりの無敵時間や、追い打ちを把握することが大切なのだ。

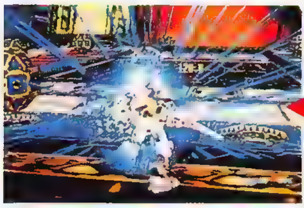
起き上がり無敵

バーチャロンでは、一度ダウンさせられると起き上がってから一定時間無敵状態になるシステムになっている。

これは、完全に起き上がってからでも無敵時間は続き、ある程度の時間は無敵のまま行うことができるのだ。



無敵状態のときに、



相手の攻撃をくらって消す。

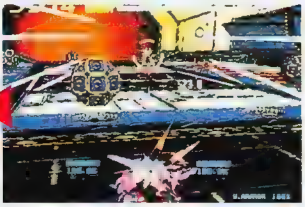
これを利用して相手の攻撃を打ち消したり、ダッシュしてかわしたりするという行動ができるので非常に重要なものだ。

例えば、スペシネフの左トリガー＋右ターボの大きなエネルギーボールなどを起き上がりの無敵時間中にくらって消してしまったり、ダウン時にライデンの両トリガー＋左ターボのネットレーザーを張られた場合も、無敵時間中にダッシュで抜けるということもできる。

ダウン中に接近され、起き上がりに近接攻撃をしてくるような相手にも、無敵時間中に落ち着いてダッシュで逃げるといったことも可能だ。

無敵時間中は機体が点滅しているので、無敵かどうかというのはすぐに確認できるはずだ。

このように、無敵時間を有効に使って、余計なダメージをくらわないようにすることが大事なのだ。



レーザーで囲まれたら、



無敵時間中にダッシュで抜けてしまおう。

起き上がり行動

起き上がりの無敵は、何もせず、そのまま起き上がったときに無敵になるのだが、起き上がり中に、いくつかの行動をとることによって、無敵時間がなくなってしまうというシステムになっている。

その行動とは、ジャンプと攻撃各種の2つで、どちらかの行動を起き上がりにすることによって、無敵時間がなくなってしまうのだ。

どちらの行動も、起き上がりモーションが見えてからの行動であれば、無敵時間を継続しながらとれる行動なのだが、完全にダウンしている状態でジャンプ入力や攻撃入力を行った場合、起き上がりモーションをキャンセルしていきなりジャンプや攻撃をするようになっているのだ。

つまりこれは通常よりも早くジャンプや攻撃の行動に移ることができる「起き上がり行動」というものなのだ。

そのリスクとして無敵時間がなくなってしまうのだが、相手が攻撃を重ねているときや、近接攻撃をしてきたときには、無敵時間がないため、起き上がった瞬間に再度攻撃をくらってしまうということになる。

そうなっては無駄な攻撃をくらってしまうので、うまく無敵時間を使うことが大切だ。

通常、起き上がり無敵のときには機体が点滅しているが、起き上がり行動をとったときには点滅していないので、無敵ではないことが瞬時に確認できる。

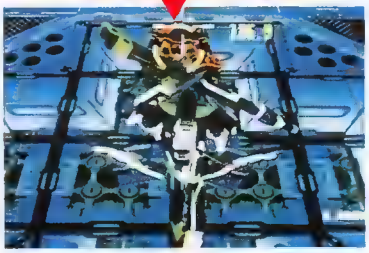
起き上がりに攻撃をくらってしまったときには、無敵かどうかの判断はしづらいが、攻撃をくらってしまったときにはトリガーを引いているかジャンプ入力をしてしまっているので、身に覚えがある人は注意してほしい。

また、バーチャロンでは、ダウン中にレバーをガチャガチャ動かすことによって通常よりも早く起き上がることができるのだが、早く起き上がろうとしてレバーをガチャガチャ動かし、結果的に起き上がりジャンプになってしまい、通常攻撃や近接攻撃をくらうといった光景をよく見かける。それは、こういった起き上がりのシステムが原因なのである。

どちらにしても、起き上がりにレバーを触れなければいいが、そうすると追い打ちをくらってしまう。追い打ちをくらわないための方法は次のコーナーで…。



ダウン状態にジャンプ入力をしてしまうと、



いきなりジャンプして、無敵がなくなる。



同じく、ダウン中にトリガーを引くと、



いきなり攻撃が出てしまい、無敵がなくなる。

効率のいい無敵起き

起き上がりの無敵を理解したところで、次に起き上がり方について考えてみたい。

起き上がりにレバーをガチャガチャ動かすことによって通常よりも早く起き上がることができるが、無造作にレバーを動かしているとジャンプしてしまったりして、せっかくの無敵時間がなくなってしまったりする。

そこで、いくつか効率のいい無敵起き上がりをいくつか紹介しよう。

●レバー1本方法

両方のレバーを動かしてしまうとジャンプしてしまうので、片方のレバーだけを使って、グルグル回したりする方法がこれ。

非常に安定しているのだが、レバーを2本使うときよりも起き上がりが若干遅いという欠点もある。

よって、この方法はダウンしたらレバーを回すということに慣れるための方法として覚えるといいだろう。

●縦に動かす方法

これは、2本のレバーを使う起き上がり方法だが、レバーを縦に交互に素早く動かすというもの。

ちまたで一般的な方法で、起き上がりスピードも速く誤操作がないので、しっかり無敵起き上がりができる。

慣れれば一番安定した方法となるので覚えると効果的だ。

●キャサ夫方法

編集部ライターのキャサ夫が早いうちからやり始めた起き上がり方法（キャサ夫が初めなのかはさだかではない）。

これは、2本のレバーを後ろに引きつつ、左右に素早く動かすというものだ。

レバーを後ろに入力しているため、ジャンプすることはなく少ない動作で素早いレバー動作をすることができるのが特徴だ。

このように、起き上がりジャンプなどを防止し、かつ素早く起き上がることによって、不要な追い打ちなどをくらわずにすむ。

各バーチャロイドがもつ近接追い打ちは、早く起き上がることができれば、ほとんどくらうことはないので、早く起き上がるということは非常に大事だ。

また、無敵で起き上がれば攻撃を重ねられても落ち着いて対応ができるので、必ずマスターして手に覚え込ませておこう。


より効率よくレバーを動かしたい。







追い打ち

ダウンしている相手に接近すると、武器ゲージがイエローからグリーンに変わるものがある。

その武器こそが、近接武器による追い打ちになる。

ダウンしている相手に近接武器を当てるので、非常にお得なのだが、なかなか狙う状況がないのが現実だ。

ダウンしたときに近接武器が使用可能な位置にいなくてはならないため近接戦闘でもしないかぎり狙う機会が少なく、相手の起き上がりが早い場合には、追い打ちが空振りしてしまうというありさま。

また、一度追い打ちモーションに入ってしまうと、かわされてもモーションが終わらないので、大きなスキを作ってしまうという状況になり不利になってしまう。

このように追い打ちはリスクを伴うわりには、たいした見返りがないということになるが、起き上がりに回復を使わない相手には確実にヒットするので、状況に応じて使っていくようにしたい。

さて、ここで紹介する追い打ちとは、近接時での追い打ちではなく、離れた位置でも追い打ちが入れられるというものだ。

その追い打ちとは、通常の武器による追い打ちで、相手がダウン状態であれば、どの位置でも通常攻撃がダウンしている相手にヒットさせることができるのだ。

威力は非常に少ないのだが、柔らかい装甲の機体などにはそれでも十分有効なダメージ源となるのでぜひとも覚えておきたい。

追い打ちに使うことができる武器はほとんどのものがOKで、通常攻撃やターボショットでも追い打ちとして使用することができる。

しかし、ダウン中に攻撃がヒットするのは、あくまでも初めの1発のみで、それ以降の攻撃はヒットしているようにみえるが、実際にはダメージを与えてはいないのだ。

追い打ちとして通常攻撃がヒットするのは、相手が完全にダウン状態になってから、起き上がりモーションが始まるまでの間であればいつでも攻撃をヒットさせることが可能。

この追い打ちは使用する武器によって、多少威力はことなるのだが、微々たるものなのであまり気にすることはない。

それよりも重要なのがV・アーマーを削ることのできる武器で追い打ちをいれれば、しっかりV・アーマーが削れるということだ。

これは、V・アーマー値の高い機体である、ドルドレイやライデンなどには非常に有効な方法といえる。

というのも、V・アーマーのパーセンテージが下がると、攻撃を弾かれる確率が下がるので確実に攻撃がヒットするようになるのだ。

V・アーマーのパーセンテージを下げることのできる武器は必ずヒットするということは少ないので、確実にヒットさせることのできる追い打ちで当てることが非常に重要となってくる。

自分の使用しているバーチャロイドの攻撃で、一番V・アーマーのパーセンテージを減らすことができるものを把握して、追い打ち攻撃として使うようにしたい。

スペシネフなどはセンターウェポンで追い打ちを入れれば、ゴッソリV・アーマーを削れるというわけ。

とりあえず入れておいて損はないというぐらい有効な攻撃方法なので、相手がダウンしたときには、起き上がるまでにとりあえず通常武器を使うことが心掛けよう。



追い打ちにスペシネフのセンターを当てるとV・アーマーを削れる。


近接追い打ちは、回避されることが多い。

歴史に選ばれて　人は戦士となり……
　　　　歴史に刻まれて　戦士は英雄となる
……………14世紀頃の吟遊詩人歌

歴史と世界を超え、永遠に語り継がれる剣と魂の物語。
…………中世末期の物語　作者不詳

例外無く大西洋を航行する全ての船舶を恐怖に陥れた世紀の大海賊、キャプテン・セルバンテスとエイドリアン号。彼が二振りの邪剣ソウルエッジを手にしたことが全てのはじまりだった。

邪剣に魅せられたセルバンテスは、自ら率いる海賊団の部下を惨殺、さらに拠点としていたスペインの港町の住民もその狂った刃の犠牲となった。そして、多くの魂を喰らい、一時的にその歪んだ欲望を満たしたソウルエッジと共に、かつて「黒い尻尾」亭とよばれた廃墟で長い休息に入った。新たな「邪剣の子」を生む準備のために……。

それから二十余年、邪剣の噂は山を越え海を渡り世界中に形を変えて伝わった。ある国には救国の剣として、またある国には何にも勝る最強の武器として。そして運命に見いだされ、歴史に選ばれた者達は、それぞれの理由でソウルエッジを追った。

その内、一部の幸運な、いや不幸にもソウルエッジに辿り着いた者は皆、凶刃に魂を貪り喰われるのだった。

そんな運命の流れに逆らう者が現れた。鍛冶の神ヘパイストスの啓示を受けた聖戦士ソフィーティア。彼女はセルバンテスとの激闘の末、一方の剣を破壊することに成功したのである。しかし、破壊の際にその破片を身体中に浴びて重傷を負ってしまう。あたかも自分の一部を失ったかのように怒り狂うセルバンテスは、ソフィーティアにとどめを刺そうとするが、そこに現れた「闇の狩人」タキがそれを阻む。

一本の剣を失ったことで均衡の崩れたセルバンテスと妖怪ハンターのタキ。壮絶を極めた二人の闘いはタキの勝利で決着がついた。ソウルエッジのかけらを手に入れ、目的を果たしたタキは、辛うじて息のあったソフィーティアを抱えてその場を去った。

幼きダークサイド、ジークフリート。彼が仇討ちの剣を求めて港町を訪れたとき、そこには海賊の船長と思われる死体が一体倒れているだけであった。その手に一本の剣を見つけた彼は、それを手に取ろうと近づいてみた……。

しかしその瞬間、その死体が地獄の業火に包まれながら立ち上がった。その化物の姿は、あたかも邪念怨念の類がセルバンテスの亡骸を借りて具現化したもののようだった。始まる死闘。少年の手には大きすぎるツヴァイハンダーがその狂気に染まった瞳に操られ、轟音と共に空を斬る。闘いが終ったとき、既に死体は燃え尽き、少年の自分の血で染まった手には根本から折れたツヴァイハンダーが握られていた。彼の瞳に映っていたのは、今だ業火の残り火を宿すソウルエッジであった……。

宿主を失い、暴走寸前の状態のソウルエッジに導かれるように、やはり歪んだ精神の持ち主が手を伸ばす……。

その夜、スペインの海岸で不思議な光景が目撃された。白い光が柱となって天を突き破り、雲の上で拡散した一瞬の美景の正体が、後に世界中で災いを引き起こす種「イヴィルスパーム」であったことを、目撃者たちは知る由もなかった。

そして歴史は新しいページへと移る。全ては十六世紀のできごとである。

欲がこの世をととのえて、
よく浄らかになすゆえに、
すぐれしものもまた悪も、
みな残らずにうちなびく。
…………理趣経　第十七段

システム・キャラ本格解説開始！

SOULCALIBUR

©(株)ナムコ　TM

フィールド内を自由に動き回れる8WAY-RUNの解説に加え、登場キャラを10人中9人まで紹介。残りの1人は凄いヤツらしいが…。



8WAY-RUNは、レバーを入れている方向に走ることができる。走るといっても相手キャラを見据えたままで「早歩き」するような感じだ。写真ではマキシがアスタロスの縦攻撃コンビネーションを8WAY-RUNで回避しつつ、そのまま背面まで移動していく様子が映し出されている。

フィールド内を自由に移動！

ソウルキャリバー最大の特徴ともいえる8WAY-RUN（エイトウェイラン）が、ついに見えてきた。

8WAY-RUNは、これまでにもお伝えしてきたとおり、レバーを同方向へ素早く2回入力することでキャラクターを走らせる操作方法のことだ。だが従来の「ステップ」や「軸移動（回り込み）」のように短い距離を一直線上に動いたり、相手キャラの周囲を円を描くように動くだけのものとは大きく違う。

「8WAY-RUNは、いったん走り出したキャラをレバーで自由に、あらゆる方向へ走らせることができる」のだ。しかもその走りはじめ、終わりはじつにスムーズで、走ることに気合を入れる必要はまったくない。走りたくなったときに走り、満足したら止まればいいのだ。



あらゆる局面で活用すべし！

自由に走れる8WAY-RUN。しかし適当に走っていてはその効果も半減する。
　そこで、次のような局面で使うことを念頭に置くことで、すぐにでも走り出したくなるはずだ。
1：リーチにものをいわせた攻撃のせいで、正面からでは接近できない
2：フィールド端に追い込まれたとき
3：逆に相手をフィールド端に追い込みたいとき
　…などなど。ただ攻撃をかわすためだけでなく、側面や背後をとりに行ったり、フィールド内でいい位置を確保するために攻撃や防御の合間に常に走る。これこそがソウルキャリバーの基本、8WAY-RUNなのだ。





さまざまな形をした各ステージ。瞬間瞬間の攻防にだけでなく、相手をコーナーへ追いつめていく大局的な戦法としての8WAY-RUNも、また非常に重要だ。写真は前後左右に動きながら、コーナーへヴォルドを追いつめる御剣。





不利な状況からの脱出に8WAY-RUNを使うのはソウルキャリバーの基本中の基本。重量のある武器を使うため、ソフィーティアのようなタイプに近距離でラッシュをかけられると苦しい展開となるナイトメアは、連携を読んでかわし、しかる後に間合いを離してからリーチ差を生かして反撃するのが理想。
　タキ対アスタロスの写真は逆のパターンだ。斧のリーチに悩まされ、正面からでは接近できないタキ。しかしいつまでもガードしていてはホールドのガード不能技がくる可能性もある。こんなときも8WAY-RUNで正面以外に移動するのがいい。また走り中の攻撃は強力なものが用意されているのも注目点だ。

その他キャラごとにも独特のシステムが…！

ソウルキャリバーの特徴は8WAY-RUNだけではない。ソウルキャリバーでは、各キャラがそれぞれ異なる独自のシステムをもっている。
　例えば御剣なら、2つの構えと通常時の間を攻撃などを使って自由に切り替え可能で、さらに一部の斬り攻撃は追加入力で軌道、攻撃方向を変化させることができる。
　ナイトメアも同じように3～4の構えをスムーズに切り替えでき、同じボタン操作でも構えによって違う攻撃が出せるようになっている。
　アスタロスはコマンド入力後、ボタンを押し続けることで特定の技をガード不能技にすることができる。現時点ではこれを「ホールド」と呼んでいる。どうやらホールドによる技の変化は他のキャラにもあるようだ。
　マキシなら、攻撃後にレバーを入れ続けることでヌンチャクを体の周りで振り続け、どの位置で振っているときにボタンを押したかで技が決定されたり（もっともマキシの場合、エディ・ゴルドを上回る変幻自在な動きがすでに独特だが）、タキなら四方八方へ跳躍・前転などの特殊移動ができたりとじつにさまざま。キャラクターごとの個性がより強く打ち出されることになりそうだ。





キャラクターごとの個性が強くなったキャリバー。使用武器とキャラごとのシステムがそれを可能にする。ヴォルドの背向け・ブリッジや、アスタロスのホールド、ソフィーティアの楯を使った技など。だが依然、未知の部分も多い。

ミツルギ



使用武器：日本刀
武器名：獅子王
流派：天賊古砕流・改
年齢：25歳
生年月日：6月8日
家族構成：両親、兄弟いずれも病死。
出身地：日本
身長：171cm
体重：65kg
血液型：AB型

まさに「侍」を地で行くキャラ、それが御剣だ。豪快さと緻密さの融合した剣さばきは、恐ろしくも華麗。

本作の代表格とも言える御剣だが、決してスタンダートという意味ではない。まず、2種類ある「構え」。ここから数々の特殊な技を繰り出せるのだが、じつにさまざまな状況からそれぞれの構えに移行する。また特定の技は、出した直後に追加入力をすることで、その太刀筋を変えることも可能だ。





種子島には負けん！





まさに一刀両断という表現がふさわしい、圧倒的な剣撃は相変わらず。構えは特定の連携の途中から派生できるほか、もう一つの構えへ瞬時に移行することも可能。その懐の深さは計り知れない。







タキ





闇影を疾る狩人

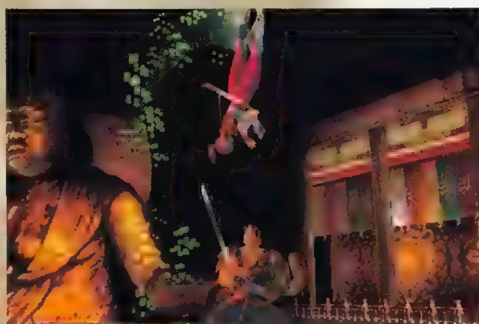
その殺気、霞の如く。視野の外からのさりげない一撃が、徐々に、しかし確実に相手の生気を奪っていく。そして彼女が滅鬼丸に手をかけた時、命を削られる焦燥感は砕かれる絶望感へと変わることだろう。



使用武器：忍者刀
武器名：裂鬼丸＆滅鬼丸
流派：夢想抜刀流
年齢：25歳
生年月日：不明
家族構成：両親、兄弟いずれも病死。恩師トキ
出身地：日本
身長：170cm
体重：53kg
血液型：A型

前作「ソウルエッジ」から引き続き登場の妖怪ハンター、タキ。今回は愛刀裂鬼丸に加え、禁断の妖刀滅鬼丸も駆使して闘いに挑む。一瞬の構えから放たれる滅鬼丸での一撃は、相手に立つことを許さない。

また、忍者特有の俊敏な体術も健在。攻撃は言うに及ばず、動きに関しても、8WAY-RUNを踏襲したうえでさらに立体的な間合い取りを実践できる。変幻自在の動きで相手を翻弄しよう。



ナイトメア



使用武器：ソウルエッジ
武器名：ソウルエッジ
流派：ソウルエッジの記憶？
年齢：不明
生年月日：不明
家族構成：不明
出身地：不明
身長：168cm
体重：95kg
血液型：不明

ソウルエッジに乗っ取られた身体と心。彼の繰り出す剣からは、相手を打ち倒すことのみを目的とする破壊の力しか伝わってこない。武器の大きさからは考えられないようなスピードと常識外れのパワーで、ガードの上からでもお構いなしにぶった斬る。
また、一見無雑作とも見える構えを複数とることができ、ここからの攻撃はどれも非常に独特。動きの雰囲気が掴みにくいだけに、相手は苦労することになるだろう。



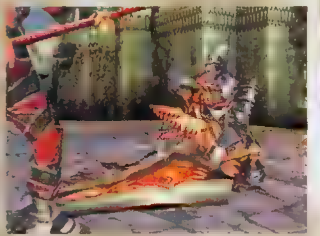
狂気に支配されし斬撃の行方は



破壊の衝動に身を任せ、ただ叩き斬るのみ。自身を捨てた狂刃には、もはや「剣術」などという生ぬるいくくりは通用しない。
その構えは、防御の甘さよりも破壊のプレッシャーのほうを印象付けるはず。









スピーディにしてトリッキー

ヌンチャクを手に闘う新キャラ、マキシ。前作の李龍との関係はなさそうだが、シャープでダイナミックなモーションは健在、いや、より一層の進化を遂げている。ヌンチャクの機動性を生かした、まさに四方八方からの攻撃が可能だ。
さらに特徴的なのが、リアルタイムに移行していく構え。構え動作を取ると、複数の「型」が流れるように変化し続ける。これを絡めた動きは必見！





もはや動きを読むことすらかなわない、意表を突く角度からの超速多彩なラッシュ。それを支えているのが、目まぐるしく変化する構えだ。このヌンチャクの動きに目が奪われがちだが、アクセントで入る鋭い蹴り技も見逃せない。

マキシ



使用武器：ヌンチャク
武器名：覇汀原（ふぁてぃばる）
流派：七閃架裏破手（しっせんかりはでぃ）
年齢：24歳
生年月日：5月1日
家族構成：両親は既に他界。義兄弟キャン。家族同様子分たちがいる。
出身地：琉球王国
身長：174cm
体重：57kg
血液型：O型









ソフィーティア



使用武器：ショートソード&スモールシールド
武器名：オメガソード&エルクシールド
流派：聖アテナ流
年齢：21歳
生年月日：3月12日
家族構成：父・アタロス 母・ニーケ 妹・カサンドラ 弟・ルキス
出身地：アテネ/オスマントルコ帝国
身長：168cm
体重：不明
血液型：B型

8WAY-RUNの導入により、軽装に楯という装備の特徴がより強く打ち出されたキャラとなったソフィーティア。武器のリーチは短いが身軽なために走る速度が速く、フィールド内をかなり自由に動き回ることができる。また楯を使った技も豊富で、長大な武器を振り回す相手には楯を構えて正面突破か、機動力を生かして回り込むか、といった戦法が重要になりそうだ。



愛しい人の武具が守ってくれる…



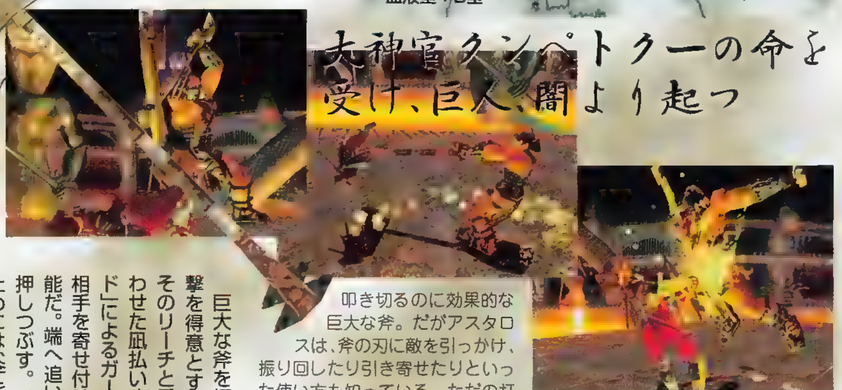
機動力を生かした攻撃の目立つソフィーティア。走り中から出せる技の多くが特殊な性質をもっているようで、楯技もいくつか確認されいる。また数多くの華麗な蹴り技も健在だ。

アスタロス



使用武器：ジャイアントアックス
武器名：クルトゥエス
流派：ギュルクス
年齢：3歳
生年月日：9月3日
家族構成：なし・同類の仲間は多い
出身地：不明
身長：193cm
体重：95kg
血液型：なし

大神官クンペトクーの命を受け、巨人、闇より起つ



叩き切るのに効果的な巨大な斧。だがアスタロスは、斧の刃に敵を引っかけ、振り回したり引き寄せたりといった使い方も知っている。ただの打撃キャラではない。

巨大な斧を振るう、範囲攻撃を得意とする人造の巨人。そのリーチと重量にものをいわせた凪払い攻撃と「ホールド」によるガード不能攻撃で、相手を寄せ付けない闘いが可能だ。端へ追いつめ、圧迫し、押しつぶす。これから逃れるためには、斧をかいくぐるか、戦場から逃げ出す以外にない。

ヴォルド



使用武器：カタール×2
武器名：シェイム&ブレイム
流派：我流
年齢：46歳
生年月日：8月26日
家族構成：両親、兄弟4人 いずれも戦災により死亡。
出身地：パレルモ
身長：183cm
体重：84kg
血液型：A型

盲目の凶人に前後左右などという常識は通用せず



背向け状態でも自由に移動・攻撃ができるヴォルドは、まさに表裏一体。鉄拳3のシャオユウの発展系といえるだろう。さらに構えの一種と分類できるブリッジから、意表をつく攻撃・行動が繰り出される。

「ソウルエッジの切い」のする女戦士が現れたとき、再び縦穴を出ることになったヴォルド。「背向け」と「ブリッジ」からさまざまな行動ができるヴォルドは、以前とは比較にならないほど変キャラぶりに磨きがかかっている。また相手の攻撃を「踊ってかわす」謎の当て身（構え？）などもあり、妖しいほどに難解だ。

キリク



使用武器：棍
武器名：滅法棍（＆末法鏡）
流派：真行山臨勝寺棍法奥伝
年齢：19歳
生年月日：2月9日
家族構成：不明
出身地：幼少の頃より臨勝寺にて育つ。詳しくは不明。
身長：167cm
体重：63kg
血液型：A型

●赤ん坊の頃親に捨てられたキリクは、真行山臨勝寺で棍術を学びながら立派な青年に育った。しかし、寺の三宝の一つ、滅法棍の正統伝承者となる免許皆伝式の前夜、イヴィルスパームによって、真行山一帯が邪悪なエネルギーに侵されてしまった。臨勝寺に住む者は次々とイヴィル化して理性を失い、互いに殺し合い始めた。

滅法棍を持って暴れ始めたキリクは、彼の幼馴染みで剣術を学んでいたシャンレンによって、同じく寺の三宝の一つ、末法鏡をその肩に掛けられ、完全なイヴィル化を免れた。しかし、自分の身を守るため、襲ってくる寺の人々を皆殺しにしなければならなかった。育ててくれた師匠も辛い修行を共にした仲間も、そしてシャンレンもキリクの手によってもの言わぬ屍となった。

目を覚ましたキリクの前に、一人の老人が立っていた。彼は皆伝者に奥義を授けるために来たという。そして老人は全てを知っていたかの如くキリクに告げた。寺に起こったことの真相、完全なイビル化は免れたものの、キリクだけでなく滅法棍までもが徐々にイビル化しつつあること、末法鏡は、キリクと滅法棍のイビル化を抑える力があること、もしそれを外す事があれば、その瞬間邪気に取り込まれ寺人と同じ運命を辿るだろう。滅法棍を手放せば、それが種となって新たな惨劇となる。つまり、キリクと滅法棍、末法鏡は、常に一つであらねばならない。そして老人は語った。ソウルエッジという名の邪剣のことを……

老人の下で、ともすればイビル化する自分をコントロールする術と棍法の最終奥義を学ぶキリク。そして三年が経ち、呪われたその身、そして第2のソウルエッジになりかねない滅法棍を浄化する為に、キリクは旅立った。





ソウルキャリバー制作秘話
背景デザイン編



シャンファ



使用武器：中華剣
武器名：護法剣
流派：母より伝承された剣法
年齢：16歳
生年月日：4月2日
家族構成：父は死んだと母から聞いている。母は5年前に死亡。
出身地：明
身長：152cm
体重：45kg
血液型：B型



●「英雄の剣」と誉れ高いソウルエッジの捜索が一向に進展しないことに業を煮やした明の皇帝は、自らの親衛隊を捜索第三陣として向かわせることにした。行く先々で怪しまれぬよう京劇団を装って旅をすることが決まり、幼い頃から母の下で武術の修練に励んできたシャンファが花形に選ばれた。

「あなたは大きな役割を担って生まれてきました…揺れ動く未来を切り開きなさい！」そう言い残してやさしかった彼女の母親は、この世を去った。この旅に何か大きな運命の流れを感じながら、シャンファは形見の剣を手に旅出った。

次号予告

さて、次号では、残された最後の１キャラクターを紹介するとともに、気になるゲームシステムを明らかにしていくぞ。



X-MEN
OPERATION
ZERO
MARVEL COMICS
全米スーパーアーティスト集結！
Xメンシリーズ最新クロスオーバー
遂に登場！
MARVEL SUPER COMICS
X-MEN
OPERATION
ZERO TOLERANCE
1
マーヴル・スーパーコミックスシリーズ
■定価：1,260円 本体1,200円
Xメン：ゼロトレランス
日本語版コミックス／VOL.1
絶賛発売中
6月20日同時発売
マーヴル・スーパーコミックスシリーズ
ヒーローズ・リボーン
■定価(各)：1,050円 本体1,000円
日本語版コミックス VOL.1,VOL.2
TM&© 1998 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
小学館プロダクション

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.226
6/30 June 1998

御天道様はごまかせても、この俺はごまかせねぇ！

天下御免の超絶攻略

五月病になるような暇はない

疾風怒濤のイチオシゲーム

ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載中

ゲーメストからのお知らせ

「SNK女キャラちゃんだ～い好き」という人に朗報だ。
我が新声社が『NEO―GEOギャルズポスターセレクション Part 1』というSNK女キャラONLYのポスターコレクションを発売した。このポスター、実はポスタードリームなどのポスター系プライズマシンの景品。5月末から各店舗に入る予定だ。お目当てのポスターを目押しと気合で手に入れよう！
話はかわって、G-Model各店舗でエアガイツムック発売記念大会を開催するぞ。世界大会も間近だし、腕ならしに参加しよう！ 詳しくはマルゲ屋瓦版を見てね。

今号のむーちゃん（東京都 ありさきしじまさん）



☆中華系むーちゃんで来ましたか。いい感じ。だけど、こんだけゲー太郎がいるとなんか薄気味悪い…。

掲載広告ご案内

いよいよ佳境の「真剣勝負」

町中の対戦もクライマックスを迎えつつあるリアルバウト。今回は、応募された連続技などを公開するぞ。

RB2 THE NEWCOMERS™
REAL BOUT 餓狼伝説 2

1ラインバトル専用連続技

通常の設定ではCPU戦でしかお目にかかれない1ラインステージ。ライン飛ばし攻撃を当てた後、跳ね返ってくるところに追撃できるが、これを利用した連続技で、特に見栄えのするものを集めてみたぞ。

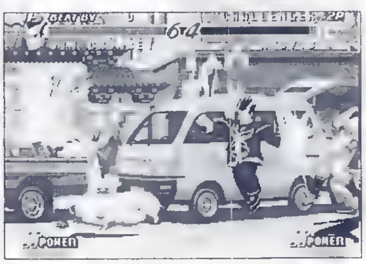
●崇雷：
帝王宿命拳（溜め）↓ダッシュジャンプC・｛AB➡C｝↓帝王宿命拳×4↓帝王天耳拳・強

相手画面端で自分の体力が点滅、さらにゲージがほぼ満タンであることが条件。

➡Cにキャンセルして宿命拳（溜めなし）を出すと跳ね返りを拾えるので、あとはタイミングよくCを目押しして拾っていこう。


画面端〜端でボタンを離すと同時にダッシュ。


宿命拳は引き付けすぎると次が出ないので注意。


最後に天耳拳 or 神足拳で拾ってシメ。

一生に一度は決めてみたい…… TRENDY RB2 トレンド連続技

読者から送られてきた「イカすCA」も併せて紹介するぞ。

担当：はまー

●フランコ：
垂直ジャンプC↓➡B↓メガトンスクリュー↓ハルマゲドンバスター

➡Bの先端を当てるようにしてメガトンスクリューでキャンセルすると、うまく後半部分を当てることができるので、そこからハルマゲドンにもつながる。

気絶後に入れる連続技は、｛➡BDC｝↓ゴールデンボンバーがオススメ。溜めが難しいが、超必殺技単体よりはダメージが高い。


➡BDCは1ラインでもちゃんと決まる。

日刊サタン出張版 イカすCA

●山崎：
ジャンプ｛BC｝↓｛BC｝↓ギロチン↓トドメ（連続技名「公開処刑」）

愛知県・岩田　龍治君ほか、たくさんの人から送られてきた連続技。戻ってきたところをドンピシャでキャッチするのが美しい。

●ビリー：
ジャンプ｛AC｝↓｛近A➡C｝↓紅蓮殺棍（連続技名「紅蓮青龍」）

兵庫県・立谷　裕哉君の送ってくれた連続技に、ジャンプ攻撃を追加。ビリーはほかに、雀落とし or 三節棍中段突き（空中ヒット）・紅蓮殺棍というのも可能だ。

状況限定 特殊連続技

ステージの制限はないが、ちょっと特殊なつながりかたをする連続技を紹介。

●ボブ：
投げ↓ホーネットアタック↓モンキーダンス↓バイソンホーン

投げからの追加入力はホーネットアタック（⬅⬅C）↓フロッグハンティング（⬅➡➡B＋C）というのが公式設定（？）だが、できればこちらを使っていこう。最後をダンシングバイソン↓⬆C（追い打ち）にすれば、山崎のレベル5ドリルを凌ぐ破壊力を誇る。また、画面端だとローリングタートルで拾うこともできるので……。



⬅⬅Cからの➡⬇⬅Bは最速で。



さらに潜在ガフルヒット。こんなに減っていいの?

●香緋：
詠酒（対空）→那夢波・弱×3→天崩山
画面端の相手にジャンプ攻撃を出してもらい、詠酒（対空）で高く浮かせる。那夢波・弱を当てるタイミングは意外とシビアだ。
なお、画面端の相手に那夢波・強が地上ヒットした後は、天崩山でギリギリ拾うことができる。

●キム：
（相手別ライン時に）対ライン攻撃→屈対ライン攻撃→覇気脚→鳳凰脚
キムの対ライン攻撃は隙が少ないので、ノーキャンセルでさまざまな技をつなげることができる。対ライン×2→ジャンプA→飛翔脚なんてのもアリ。

●クラウザー：
ジャンプ〔BC〕→〔近C（×2）C〕→アンリミテッドデザイアー（×8）→〔近C（×2）⬋C〕→カイザークロー→⬇C
アンリミテッドデザイアー8段止めの後は隙が非常に小さいので、出の遅い近Cも間に合う。カイザークロー後の追い打ちは、ダッシュしてすぐにレバー後ろで止まってから出さないと間に合わない。これが苦手な人は、起き上がりに➡Aを重ねてみよう（双角以外ガード不能）。

日刊サタン出張版 いかすCA

●チン：
（画面端で）爆雷砲→気雷砲（連続技名「爆雷嫌い砲」）
東京都・シュン・D一君の連続技。起き上がりなどに爆雷砲の最後のほうが当たれば追撃できる。気雷砲は、前方・対空どちらでもOKだ。
類似品に、カイザーウェーブ（画面端で空中ヒット）→カイザークローや、パワーゲイザー（相打ち）→ライジングタックル、龍声拳（画面端）→天耳拳などがある。

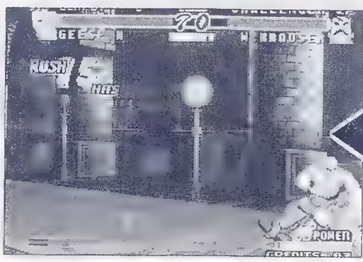
●ボブ：
ジャンプC→〔⬋A屈みB屈みC〕→モンキーダンス→ダンシングバイソン→⬋C（連続技名「ダイナマイトダンス」）
愛知県・タメマル君の連続技のアレンジ。対チン限定で、浮いているところにモンキーダンスの1段目が当たるのがポイント。ワイルドウルフなども入り、その場合は「シンザン記念ダイナマイトウルフ」になる、らしい。

●双角：
（画面端で起き上がりに）喝（×1～3）→〔屈みA屈みC〕→邪棍舞→降破→〔遠BC〕→邪棍舞→降破→遠C（連続技名「冥途ラッシュ」）
広島県・杉原 哲平君の送ってくれた連続技の改良版で、喝の攻撃判定が長く残ることを利用している。最後をA+B→憑依弾にすれば気絶する可能性大。

●ギース：
ジャンプC（×3）→〔屈みAC（×2）〕→デッドリーレイブ（×7）→〔屈みB屈みB屈みC〕→（⬇B+C）→（⬅B）→⬇C（連続技名「ギース最終奥義覇我亜怒!」）
東京都・ダッカー君の送ってくれた連続技に、ジャンプ攻撃→コンビネーションを追加したもの。最後の足払い→追い打ちは、操作が忙しいものの回避されないので、確定ダメージとしてはもっとも威力が高い。

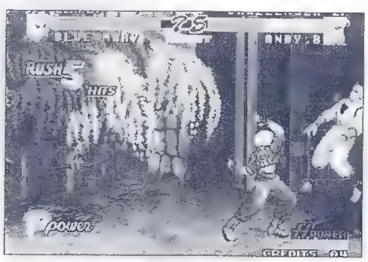


屈Cをレイジングフェイントでキャンセルして、



さらに⬅Bを空キャンセルして追い打ち。

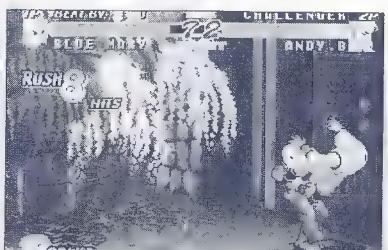
●マリー：
（画面端で）近C（×2）→（M・エスカレーション）→〔BB⬋C〕→M・クラブクラッチ→⬇B→⬇C（連続技名「M・デンジャラスレイプ」）
広島県・兄貴RETURNS II～うに～君（長いよ……）の送ってくれた連続技を少しアレンジ。潜在能力をフェイントキャンセルの要領で使うのと、追い打ちを2回連続で入れるのがポイント高い。見た目が非常にカッコよく、ゲージも使わないのでアピール度は高いが、素直にM・トリプルエクスタシーにつないだほうが減るのは言うまでもない（ただ、画面端なので反撃を受けてしまうが）。



BB⬋C入力後、即タメ。



最速で⬇Bを決める。



近くで倒れるキャラには⬇C確定。減らないけど…。

対人戦攻略

フェイント必殺技キャンセルから、跳び込みのチャンスをつかめ!!

アンディ・ボガード

跳び込みへの布石を敷いていきながら、一気に連続技で勝負。

[狙っていくべき連続技]

今回のアンディは、根本的に必殺技の性能がムチャクチャ低いうえ、弱かった通常技に変化はないので、ほとんどのアンディ使いが攻めあぐねているのではないだろうか。

しかし、幸いなことに連続技だけはほかのキャラなみの破壊力を持っているので、今回のアンディはこれを狙っていくしかない。

まず、一番の狙いは「↘A→C→C」と「B→B→↘C」のコンビネーションアタック。前者はキャンセルをかけて、斬影拳→疾風裏拳、激・飛翔拳、超裂破弾、男打弾のいずれかに繋げていく。後者は↘Cで相手が浮くので、これにキャンセルから空破弾か、超裂破弾に繋いでいこう。

これらのコンビネーションアタックは、状況に応じて使い分けていく必要がある。どんなときにどちらを狙うか見てみよう。

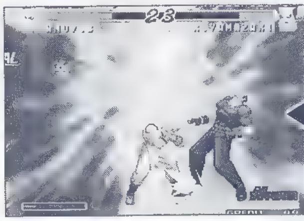
●↘A→C→C

基本的にオールマイティ。どんな条件のときでも使え、ヒット確認が比較的容易なので、大技を決め打ちする必要がないのが魅力。

欠点は3発めの仰け反り時間がやや短いようで、キャンセルが遅れると連続ヒットしなくなるというところだ。



跳び込みからの↘A→C→Cがヒットしていたら、



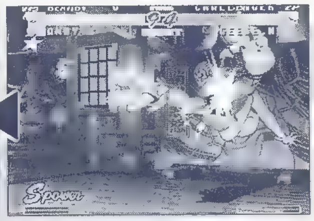
確実に大技につないでいけるようにしよう。

●B→B→↘C

相手のスタート地点よりも後方に相手がいるときには、積極的にこちらを狙っていく。この位置は、B→B→↘Cで浮いた相手に空破弾で追い打ちしたあと、画面端に着地する。画面端なら、ここからさらに昇龍弾まで決めることが可能なのだ。

この「B→B→↘Cキャンセル空破弾→昇龍弾」はジャンプCから決めれば、相手の体力を約一本半奪うことができる。画面端と相手との距離関係をよく見て、可能なら連続技をこちらにシフトするようにしたい。

また、体力ゲージが赤orパワーゲージがMAX時なら、どこであっても「B→B→C キャンセル超裂破弾」が入る。これはだいたい、画面端で空破弾→昇龍弾を決めた場合とほぼ同じ攻撃力を持つ。



空破弾はかなりの距離を運ぶ。



画面端までいったら、昇龍弾までキッチリ叩き込め!!

[フェイントキャンセルからの攻め]

ここに書いてきたような連続技は、跳び込みか相手の技の隙に叩き込むのがセオリーだ。しかし、アンディの貧弱なジャンプ攻撃性能では、常に跳び込みを狙っていくのは不可能である。

そこで、跳び込みやすい状況を作り出してやらなければならないわけだが、このときに必要なのが「フェイントキャンセルからの攻め」である。

前号でも一部解説されているが、アンディには斬影拳(→A+C)、飛翔拳(↓A+C)、超裂破弾(↓B+C)の3種類のフェイント攻撃が存在する。ここで用いるフェイントは、斬影拳と飛翔拳。

このふたつのフェイントで通常技にキャンセルをかけて、ここから跳びこみを狙っていく。このとき「何にキャンセルをかけるか」が重要。

相手にガードされたときに、キャンセルをされる側の有効な技は…、

●屈みC.

●近立ちC

●A→C(2発め)

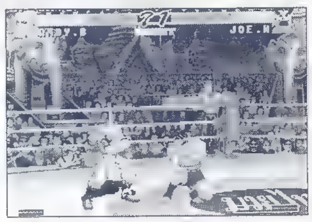
●↘A→C→C(2or3発め)

●↘A→↓C(2発め)

●B→B→↘C(3発め)

…などがある。特に、屈みCと↘A→↓Cの2発めはヒット時に相手を転倒させてしまう。このふたつに関してはヒットかガードかを問わずに、毎回フェイントキャンセルにしてしまっても構わないだろう。他の技は相手にフェイントを読まれていては意味がないので、ときおり本物の必殺技を削り目的で見せておいたほうが、より効果的である。

こうしておけば、万が一相手がテクニカルライズした際に、キャンセルして出した必殺技がヒットするぞ。



本文で解説した通常技のあとは、フェイントキャンセルで隙を軽減させておく。

いま右に挙げた通常技は、フェイントキャンセルをかければガードされても自分のほうが先に動けるようになる。つまり攻めの優先権を持続させたまま、つぎの行動に移れるのである。アンディの技は普通に使っても自分が先に動けるものはないので、フェイント必殺技でキャンセルをかけることがいかに有効な手段か分かってもらえるだろう。

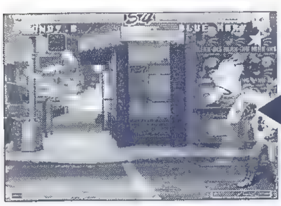
このようにフェイントキャンセルは、通常技の隙を軽減させる効果をもっているが、なんでもフェイントキャンセルすればいいというものでもない。実はアンディでよく使うB→Bは、1発めか2発めかを問わずにフェイントキャンセルをかけてしまうと、余計隙が大きくなってしまうのである。B→Bにフェイントキャンセルをかけるくらいなら、すなおにそのまま違う選択肢にいったほうが断然いいということを覚えておいてほしい。しかし、それを承知のうえで、「そこをあえて」ということならこの限りではない。

アンディのキャラ性能はかなり低いので、どのみち多少の博打や冒険に出ないと勝ち目が薄いことは、ここでいまさらいうまでもないだろう。このレベルの話になると、セオリーを度外視した行動が絶対に必要となる。うまくフェイントキャンセルを駆使して、跳び込みのチャンスをつくりだしていこう。





フェイントキャンセル通常技が主軸。画面端の攻めは、



ここから跳び込みのチャンスをつかもう。



担当:斬影拳の隙デカすぎ。ここまで性能落とすのはイジメだよ!!次回は改善を強く望む。FRS-N.O

内股	→+C
浴びせ蹴り	→+B
上げ面	↘+A
斬影拳・弱	↙→+A
斬影拳・強	↙→+C(同コマンドで追加入力
★飛翔拳	↓↙←+A
★激飛翔拳	↓↙←+C
☆昇龍弾	→↓↘+C
☆空破弾	↙↓↘→+B
幻影不知火	空中↓↙←+D
超裂破弾	↓↙←↙→+BC
★男打弾	↓↙←↙→+CからC連打

技表の見方:星はブレイクショット可能技で、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。

対人戦攻略 ホンフゥ

押せ押せムードのスゴい奴

タンクトップの似合う男に腕っぷしの弱いものなし！



担当：借金

バックフリップ	→+C
経絡乱打	↘+C
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↘+A
トドメヌンチャク	転ばし時↓+C
九龍の読み	←↙↓↘→+C
☆制空烈火棍・弱	→↓↘+A
☆制空烈火棍・強	→↓↘+C
★電光石火の地	↙タメ→+B〜B連打
★電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	↓↙←+A〜A連打
必勝！逆襲拳	↓↙←+C
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
☆よかトンハンマー	↓↙←↙→+C

戦法が進化したホンフゥ

相手を固めながら攻めを持続させられる制空烈火棍フェイント（←A+C以下フェイント）は、どんなに多用してもおつりがこない優れ技。ホンフゥのフェイントは非常に隙が少ないから、ばれても心配ないわけだ。よって攻めの形はフェイントを絡めたものを主軸に考えていくぞ。

今までの攻撃でダメージを与えるものを頭に描くと、

●屈みB×2⇣⇣↘C→制空烈火棍

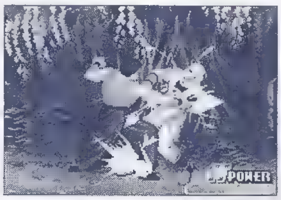
●屈みB→屈みC→爆発ゴロー

の連続技が浮かんでくる。だが、フェイントの活用により見直された（近）立ちAC（以下AC）の活躍により、主に前者は反撃用の連続技、後者はAC→爆発ゴローを代用するといった具合に進化した。前者は下段であるメリットがあるため、相手のHパワー時や起き攻めにはまだまだ使える。だが、間合いによって↘Cが当たりにくいため損する局面は多い。瞬時の判断で遠いときには最後を屈みCに変える必要がある。

ワンツーで動きを止める

フェイント技と共に活用度が大幅に増したのがAC。ACをガードさせた後もフェイントを使うことによって先に動くことができるのが見直された点だ。だから、接近戦になったときにはACをメインに使用し、ACの後は常にフェイントを入れるようにしていこう。では実際どの辺が進化したのか。ACフェイントからの攻めの流れを表にまとめてあるのでこれを見ながら解説してみよう。ここからの動きでもっとも頻繁に使う2つの行動が①と②。

表のなかにある①は、少し歩くことで再びACに戻る行動。ちゃんと歩いてACに戻ればループになる。またレバーを前に入れてほんの少し歩く程度なら、微妙に離れていくが、AC→ACが連続技になるように出すこともできる。このループっぽい固めでガードを誘うことでほかの選択が非常に生きてくる。



ヒットしたときには連続技。爆発ゴローへつないでいこう。

②はACの後、歩かずにボタンを押すため遠距離攻撃を仕掛けるというもの。最後が中段である遠BBCだけに効果は高い。ガードさせても自分が先に動けるメリットも重要だ。

③のガードは、ラインへの回避や跳び込みを確実に潰していくための行動。特に攻撃が止まったコトによる、跳び込み攻撃は確実に落としていきたい。また、ACからの行動に割り込もうとする必殺技をガードできるので、硬直に合わせて反撃の連続技やブレイクショットの電光石火の地で攻撃を入れるのも忘れずに。

④の屈みCは、ムダに割り込もうとする相手を転ばしてガードさせてやるための選択肢。多用することはないが、相手によっては何よりも効果が高い。すでにガードで固まっていた相手に屈みCを出してしまい、ダウンを奪えないときも焦らずにフェイントへつなげよう。これで状況は五分になるので対空の制空烈火棍や（遠）Cといった行動が使えるぞ。



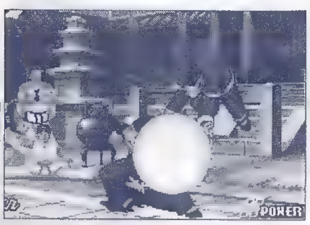
ガードされることも考えてフェイントは忘れずに使おう。

制空烈火棍使ってるよね？

モーションが変化したことや、地上ヒットの相手をダウンさせられないなど、制空烈火棍に使いにくい印象を受けている人は少なくない。しかし、前作と異なりRB2では、制空烈火棍・弱も無敵時間があるため完全対空になる技だ。使わないのはもったいない。

もし、入力を引きつけてしまい地上ヒットになったら…なんて考えも分からなくもないが、実際のところ地上ヒット時のリスクはやや不利程度。反撃を受ける心配はないのが現状だ。だから、相手が跳んできた時には、出せるだけ出してダメージを稼いだほうがいい。攻撃力は高いので相手にしてみれば跳び込むのが嫌になるだろう。

制空烈火棍を入力する際にクセづけるといいのが→↓↘↘Aという入力方法。入力受付時間は長いので全然難しくはないはずだ。で、この入力のどこがいいのかというと、●空中振り向きで跳び越されたときにセルフで相手方向に発動してくれるというメリットがあるのだ。



起き上がりに裏から攻撃を仕掛けてきても、

意外な発見！小技が効いてます

攻撃の初段が下段スタートのキャラが多いため、仕切り直し時に攻めあぐむ経験はないだろうか。下段攻撃をくらう状況は多く、それが痛いということになれば躊躇してしまうのも当然のコトだろう。もし、この手の下段攻撃を潰していくことができれば…とお考えの貴方には踏み込み側蹴り（→B）が最適。キャンセルがかからないうえ、前に歩きながら出の遅い攻撃を仕掛けるこんな技だけに、使っている人は奇特扱いを受けそう。いやいやこの踏み込み側蹴り、実は下段の外から攻撃を決めやすい効果を持っているのです。

使える状況は表でいえば③の後。ここで相手もガードで固まっていた場合は、仕切り直しになる。下段で自分のターンを作ろうとした出鼻を挫けるので効果は高い。



「どぎゃんしたのかねぇ」と返していくことができる。

ほかにも、制空烈火棍地上ヒット時などにも応用はきく。これなら⑤、つまりACヒット時に超必殺技が使えない場合も制空烈火棍を代用していけるわけだ。



この状況はお互い五分。うーん悩むねこりゃ。



なんて時に使う。相手も悩んでる分、ヒット率は高い。

フェイントを絡めた行動予定表

- (近)AC
  - ① (近)AC → ⑤ 爆発ゴロー
  - ② (遠)BBC
  - ③ ガード
  - ④ 屈みC → 制空烈火棍 / (遠) C

対人戦攻略

ブレイクスパイラル集中講座
おれたちゃやっぱりブレイカーズ!!

ダックキング（後編）

今回は前号の予告通りブラザー編、それと前回の復習＋α編でお送りしま〜す。



担当：CHU
協力：世田谷区のダッカーさん

ローリングネックスルー	→+C
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	←+A
ショッキングボール	転ばし時↓+C
★ヘッドスピンA・弱	↓↘→+A
★ヘッドスピンA・強	↓↘→+C
フライングスピンA	空中↓↙←+A
☆ダンシングダイブ	↓↙←+B〜↓↘→+B
ブレイクストーム	→↓↘+B〜B連打
ダックフェイント・空	空中で↓↓
ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
クロスヘッドスピン	自分が奥ライン時↑↓+D
ダイビングパニッシャー	潜在1LV1後空中で↓↙←+BC
ローリングパニッシャー	潜在1LV2後↓↘→+BC
ダンシングキャリバー	潜在1LV3後↓↙←+BC
ブレイクハリケーン	潜在1LV3後→↓↘+BC
ブレイクスパイラル	相手近くで一回転+BC
ブレイクスパイラルBR	空中で←↙↓↘→+BC
ダックダンス	→←↙↓↘+C ※ボタン連打でレベルアップ。最高レベル4
スーパーボンピングマシーン	潜在LV4後→↘↓↙←+C

ブレイクスパイラルBR編

地上のブレイクスパイラルに比べると、狙う機会の少ない&攻撃力の低いブラザー。

しかし、「ブレイクスパイラル〜」という名前がついているかぎり、ブレイカーズとしては狙わないわけにはいかない。そこで…

■対空直吸い生ブラザー■

上昇系の対空技を持っているキャラが相手だった場合に、超必殺技が使える状態になったらおもむろに相手に向かって跳び込み、その対空技を誘いコマンドを入力しておく。そこに相手が吸われにやって来るって寸法だ。

しかしこれは相手の技や、引き付け具合によって一方的に負けることがある。というかほとんど負ける。シャンフェイの天崩山や崇雷の天耳拳などが狙いやすいが、引き付けられると結局負ける。

■対空スカしブラザー■

これも、上昇系の対空技を持っているキャラ限定。

先ほどと同じように相手の対空技を誘い、その攻撃をダックフェイント空でスカす。スカした位置が高かったらその直後にブラザーで吸い、低かったら一度着地して再度ジャンプして下降中の相手をブラザーで吸ってしまおう。

…でも実戦的にはスカした後相手の着地を待って地上のブレイクスパイラルを決めたほうがいい、というのはキミとボクだけの秘密だ。

■無敵のクレイジー■

ブレイクストームの出始めの無敵時間を利用して、相手の跳び込みや突進技、または起き上がり時などに使って相手の攻撃を避け、そのままクレイジーブラザーにもっていく、オーソドックスな方法。

無敵時間が切れてから攻撃判定が出るまでのタイムラグが気になるところだが、細かいことは気にしないようにしよう（いいのか?それで）。

■お帰りなさいクレイジー■

相手が奥ラインから攻撃してきた場合に、その攻撃をブレイクストームでスカして反撃しそのままクレイジーにもっていく。無敵のクレイジーに似ているが、こちらはタイミングさえ合えば確実に決まるので有効度が高い。

■クレイジーな連続技■

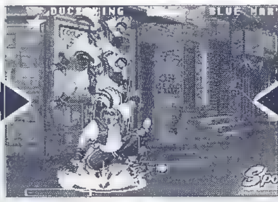
画面端でA→B→↘Cキャンセルブレイクストームを決め、そこからクレイジーを決める、というダッカーなら皆知っている連続技。さらにこの後ショッキングボール（相手ダウン時↓C）が入るのを知ってると通だ。知らなかった人は覚えておこう。

■スカしてんなよブラザー■

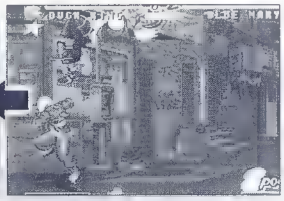
テリーやアンディなどの、後ろに跳ねるタイプのバックステップ中は空中判定なので、ブラザーで吸うことが可能だ。画面端などで相手がこちらのジャンプ攻撃をバックステップで避け、着地を反撃してくるような相手に有効。



バックステップで避ける相手を…、



いっただき〜。



対空誘って、←↙↓↘→+BCを入力…、

ブレイクスパイラル編 その2

上回し?下回し?

ブレイクスパイラルのコマンドはレバーを4分の3回転させればいいだけなので、コマンドの入れ始めや入れ終わりのレバー方向は特に決まっていない。しかし、個人差はあるものの狙う状況によってある程度の入力法は決まってくる。すでに使い分けている人もいるかと思うが、まだ慣れていない人のために、オススメ（基本?）の入力法を紹介しよう。

■上回し■

←↖↑↗→↘↓↙といったように、コマンド入力の前半で上方向を入力してしまう方法。

この入力法はブレイクスパイラルが成立しなかった場合に屈Bが出るだけで済むのでフォローがしやすいが、前半に上方向を入力するため、ガード中や技の発動中などの硬直状態を作ってジャンプしないように入力しなければならない、という特徴がある。

この入力法で注意するのは最後のレバー方向を真下にしないこと。真下にいれなかった時に相手が投げられなかった場合、ダックダンスのフェイントが出てしまうからだ。最後のレバー方向はしゃがみガード方向にするのが一般的だ。

■下回し■

→↘↓↙←↖↑といったように、コマンド入力の前半で下方向を入力してしまう方法。

この入力法は相手を投げられる状態であれば、立ち状態からでもすぐに出せるのが特徴。しかしそれなりに素早く入力しなければならず、失敗するとジャンプしてしまうのが欠点だ。

→→↘↓↙←↖↑と入力すれば、ダッシュして相手に近付いてブレイクスパイラルを狙うことができるぞ（以下ダッシュスパイラルと記す）。

まだまだ狙うぜスパイラル

前号に引き続き、ブレイクスパイラルの狙いどころを紹介してくぞ。なお、それぞれの文末に付いている（）内の数字は、その項目の有効度を表している。評価の内容は5＝かなり決まる、4＝有効、3＝オーソドックス、2＝相手次第、1＝無理がある、となっているぞ。

■ジャンプAまたはBを当てた（ガードでも）後ダッシュスパイラル（5）

■屈Aや立ちAなどの小技を繰り返して、急にダッシュスパイラル（4）

■屈Aを当てた(ガードでも)後一瞬待ってスパイラル(3)

■屈A→小ジャンプスカしからスパイラル（2）

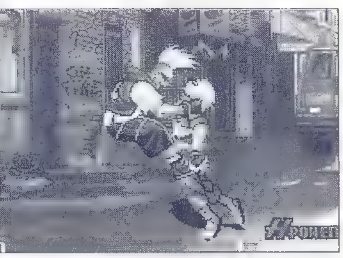
■ダッシュ昇りジャンプBを当てた（ガードでも）後着地にスパイラル（3）

■スウェーラインにいる相手に重なるように立ちDを出し、キャンセルしてヘッドスピンアタックを出すと密着状態になるので、一瞬待ってスパイラル（1）

■遠立ちBの後にスパイラル（3）

■ジャンプCレバー←A空キャンセルからスパイラル(4)

以上の方法と前号の方法を駆使して闘えば、キミもリッパなブレイカーズだ。



→→↘↓↙←↖↑+BCでスムーズにスパイラル。

まるでハーレクイン? **ネイティブアメリカンの恋** 芸能 海外

日刊サウスタウン

5月30日(土) AB判 第969号

株式会社新声社
ゲーメスト編集部
千代田区神田神保町1·26

一カ月のご無沙汰でしたが、みなさん楽しいRB2ライフはお送りでしょうか。KOF98のウワサもちらほらと囁かれる昨今ですが、やはり現役のゲームに全力投球していくのが真のゲーマーであると考える次第でございます。

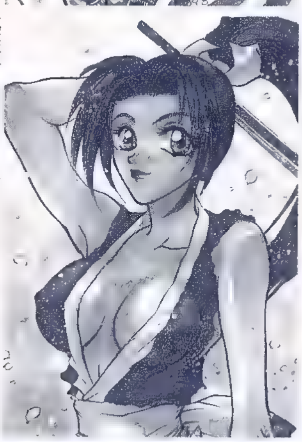
というワケで、以前募集した「炎の種馬」と「ヤキ入れ」の効果的な使い方を発表!なんですが、炎の種馬のほうは2通しか来ませんでした(泣)。しかも、「対戦」の役に立つというものはナシ…。



何だかんだで山崎使ってる人って多いよね。
それに比べてホンフゥは…。



福岡県　P・N　服部朔蔵さん
体験版は早く応募&ゲットしないと「体験版」じゃなくなってしまうかも!?



北海道　P・N　仲井六段さん
今回の舞は、攻め込もうとするとメチャクチャ忙しくて大変です。

ついに発表!! A&Q 解答

炎の種馬をきちんとフィニッシュまで出す方法ですが、その後の調査の結果、あまり連打しすぎないのがコツと判明。技が終わるまでにだいたい12～16回ボタンを押しておけば、途中でやめてもちゃんと燃やしてくれます。ただし、連打のスピードがあまりに早すぎたり(秒間20発とか)、17回以上ボタンを押してしまうと出ないようです。

ヤキ入れのほうは、千葉県のAKLIBSY君ほか10通近いハガキが来ました。が、そのほとんどが「B↘Cから空中連続技にする」というもの。

そんな中で岐阜県の井上利樹君は、技の特徴を詳細に解析しつつリポート用紙1枚半にまとめてくれました。簡単に紹介すると、「ブッ刺しは画面端、トドメは画面中央で使うと効果的」「屈Bや屈Cからキャンセル下段蛇使い・ヤキ入れ・フェイントを使い分ける」といった感じ。RB2の山崎はラッシュ力がそんなにないので、こういった選択肢が増えるのは非常に役に立ちます。

ちょいテク情報 ちゃんとスべってる?

ダッシュから出した攻撃は特殊な技でないかぎり、その場で停止して普段と同じように出る。

しかし、これをスべりながら出す方法があるのだ。1つ目は、ダッシュB+C(もしくは↘+B)。ただダッシュ中にBを押しただけではスべらなくても、B+Cにすればバッチリスライドしていく(ダメなキャラもあり)。必殺技でキャンセルすることは可能だが、ここからコンビネーションアタックにつなぐことはできないぞ。

2つ目は、ダッシュからレバーを真後ろに入れて攻撃するというもの。B+Cほどスべらないが、こちらはコンビネーションアタックにつなげることが可能だ。ただし操作が難しいので上級者向けか!?



舞や双角なんかは確実に戦力になると思うぞ。

120ページ

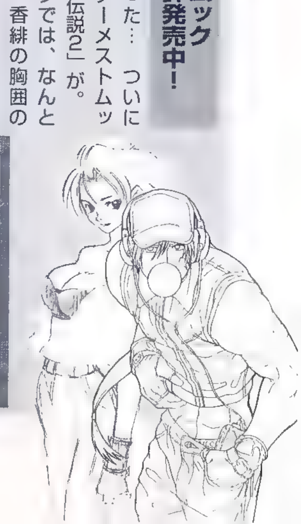
怪奇!? 中国山奥に雲小僧とカメ仙人? 海外

RB2ムック 好評発売中!

出来ちゃった… ついに出たのよ、ゲーメストムック「RB餓狼伝説2」が。

このムックでは、なんと舞、マリー、香緋の胸囲の比率がわかるでおま!その他、攻略も「あぁん、いっぱぁーい」って感じで良い塩梅によろ。本の大きさがA5なので、家庭用の本と間違うなよ。じゃっ!





PS版「RB餓狼スペシャル DOMINATED MIND」体験版プレゼントのお知らせ



前号でもお伝えしたとおり、RB2で乱入してくるアルフレッドはプレイステーション版「リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND」に登場するキャラ。正式な土俵が違うということもあって、RB2では残念ながらプレイヤーが操作することはできず、彼に一目惚れして悶々とした毎日を送っているファンも多いだろう。

だがしかし!そんなプレイヤーの熱望を汲んで、「DOMINATED MIND」の体験版ソフトを20名様にプレゼントしちゃうのだ!SNK宣伝課・梅本さんありがとう!詳しくは174ページを見てくれ!

自慢のフィニッシュポーズ スコアアタックキャンペーン 得点優秀者発表!

驚愕のハイスコア

「自慢のフィニッシュポーズキャンペーン」もついに最終締め切り。

ハガキ総数、合計得点ともに予想をはるかに上回る応募が寄せられ、集計スタッフは悲鳴をあげる毎日を過ごすことに…。

そしてハイレベルの戦いを潜り抜け、見事トップスコアを叩き出したのは、

千葉県四街道市
古川　明君

スコアのほうは2位以下を大きく引き離す、

157万5千点

という結果になった。

というわけで古川君の功績を称えて、彼の送ってきたポーズと得点の一覧を公開だ。ひとりでこれだけ調べて送ってきた彼の努力に敬礼!!

2位 東京都 URU君 82万5000点

3位 茨城県 小沼元樹君 78万8000点

4位 東京都 尾身和隆君 67万点

5位 徳島県 ぴいぽ君 65万点

の5名には、以下の賞品をプレゼントするので楽しみに。

その他、400名にものぼる戦士たちの応募にも敬礼!!

ハイスコアキャンペーン　高得点者賞品

1位 ジャスティス学園下敷き、マーヴルVS.カプコンシークレットファイル、セガサターン版ヴァンパイアセイヴァー、SS版X-MEN VS. STREET FIGHTER

2位 ジャスティス学園下敷き、マーヴルVS.カプコンシークレットファイル、SS版ヴァンパイアセイヴァー

3位 ジャスティス学園下敷き、マーヴルVS.カプコンシークレットファイル、ポケットファイターTシャツ

1位～5位 マーヴルVS.カプコンポストカードセット、ポケットファイターうちわ、スタグラ2ビデオ、ストⅢTシャツ、ロックマンDASHシール

よくぞここまで調べたエライ!!表

	ガンマクラッシュ2	5000
	立ち大K 1	10000
	立ち大K 2	10000
	J大Pの出始め	10000
	J大Kの出始め	5000
ベノム	ベノムファング1	10000
	ベノムファング2	10000
	ベノムファング3	50000
	立ち大P 1	10000
	立ち大P 2	5000
	立ち大P 3	10000
	屈み大P 1	10000
	屈み大P 2	5000
	屈み大P 3	10000
	立ち中Kの出始め	10000
	屈み中Kの出始め	10000
	屈み中Pの途中	10000
	J中Pの途中	10000
	ダッシュ中	50000
ロール	ハイパーロール1	5000
	ハイパーロール2	30000
	ハイパーロール3	30000
	ハイパーロール4	5000
	ビートプレーン1	50000
	ビートプレーン2	5000
シャドウレディ	ミラクルドリルの途中	10000
	スカイカウンタークラッシュの出始め	10000
	ビッグバンレーザーの途中	10000
	立ち大Kの途中	50000
	ファイナルミッションの途中	50000
HSベノム	ベノムクラッシュ1	10000
	ベノムクラッシュ2	5000
	ベノムクラッシュ3	10000
	立ち大Kの出始め	10000
	J大Pの途中	10000
	歩き中	5000

	J大Kの出始め	10000
	➡大Kの途中	10000
	ダークネスイリュージョンの途中	10000
	ソウルフィストの途中	5000
ロックマン	立ち大Kの終わり際	10000
	挑発の終わり際	10000
	ハイパーロックマン1	5000
	ハイパーロックマン2	50000
	ハイパーロックマン3	50000
	ハイパーロックマン4	5000
	ビートプレーン1	50000
	ビートプレーン2	50000
ウォーマシン	ウォーデストロイヤー1	5000
	ウォーデストロイヤー2	5000
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジ1	10000
	バーサーカーバレッジ2	5000
	スピードアップの出始め	5000
	バーサーカーバレッジXの途中	10000
	ウェポンXの途中	10000
	屈み中の終わり際	5000
	屈み大P 1	10000
	屈み大P 2	50000
	立ち大Kの終わり際	10000
	➘大P 1	10000
	➘大P 2	10000
	J大Pの終わり際	10000
	三角飛びの途中	10000
ガンビット	ロイヤルフラッシュの出始め	10000
C・アメリカ	盾なし屈み大Pの出始め	10000
スパイダーマン	ウェブボールの出始め	5000
	屈み大Pの出始め	10000
	立ち大Pの途中	5000
	立ち大K 1	10000
	立ち大K 2	5000
	クローラーアサルト1	5000
	クローラーアサルト2	10000
	クローラーアサルト3	5000
ハルク	ガンマクラッシュ1	10000

ザンギエフ	スクリューの失敗モーション	10000
	FPボムの失敗モーション	10000
	FAバスターの失敗モーション	10000
	UFAバスターの失敗モーション	10000
	空中スクリューの失敗モーション	5000
	J大Kの出始め	10000
	立ち大Kの終わり際	50000
	エリアルロシアンスラムの出始め	10000
	振り向き時	10000
	ダッシュの終わり際	15000
ジン	挑発中P連打	10000
	サオトメダイナマイト1	10000
	サオトメダイナマイト2	50000
	ブロディアバルカン1	5000
	ブロディアバルカン2	10000
	ブロディアバルカン3	20000
	ブロディアバルカン4	50000
	ブロディアバルカン5	5000
	ブロディアバルカン6	20000
ストライダー飛竜	アメノムラクモ1	5000
	アメノムラクモ2	10000
	ワープの出始め	10000
	フォーメーションBの出始め	10000
	ウロボロスの出始め	10000
	ラグナロクの出始め	5000
	立ち大Kの終わり際	10000
	三角飛び	10000
チュンリー	旋円蹴の出始め	10000
	気功拳の途中	10000
	気功掌の途中	10000
	立ち大Kの途中	50000
モリガン	シェルピアスの出始め	10000
	エターナルスランバー	5000
	立ち大Kの出始め	10000
	屈み大Kの途中	10000

願いましては…

1,575,000点!

第7回 いろんなアシストをマニアックに使おう
アシストキャラ群雄伝



ちょっとびっくり?連続技の途中に組み込めるアシストが存在したぞ。

担当：石井ぜんじ&アシスト評議会

何とか使おうマイティ・ソー

ひたすらいろいろなアシストの使い方を研究してきたこのコーナーだけど、さすがにもうネタが尽きてきた。今回はその少ないネタの中から、残っているネタをすべて吐き出そう。

まずは、使えないと思われているマイティ・ソーの使い方だ。このキャラは、かなり遅れてサンダーを出してくる。比較的遅くて、高い位置に出すのが特徴。しゃがまれると当たらないので使えなさそうだが、逆にそれを利用する。

サンダーが出ているときに下ガードしているなら、スムーズにダッシュしてダッシュ投げを狙う。ジャンプしようとして空中ガードやくらったら、ダッシュで下をくぐり、裏から攻撃するとかなりガードしにくいはずだ。

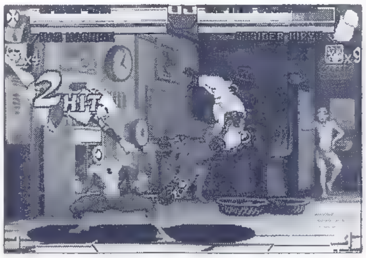
ローグが連続技に組み込めたー

本来、出るのが遅いため、出してから攻めていくのがアシストの基本。しかし、通常技から連続技としてアシストに組み込めるキャラが発見された。それがローグである。

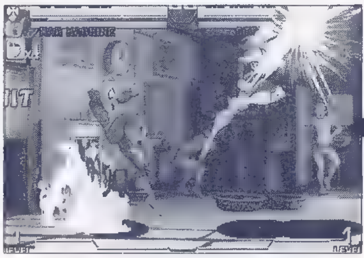
とは言っても、確実につなぐには、小浮かせ技からつながないといけない。小浮かせ技とは、スパイダーマンの中足払い、ウォーマシンのしゃがみ中パンチなどだ。当てると相手が少しだけ浮く。

そこからローグにつなぐわけだが、別にわざわざローグにつながなくても、エリアルに持っていけばいいのに、と思うかもしれない。ここで、唯一実戦的なのが、スパイダーマンである。途中にローグを入れれば、ローグからマキシマムスパイダーが入るのである。

実戦では、ダッシュ（めくり大P）→小足払い→中足払い→ローグ→マキシマムスパイダーとつないでいこう。



HIT確認はぎりぎりできるくらい、



ゲージの使いにくいスパイダーだけに重要かも。威力高い。

とみちんの(極)1/4コーナー

こんにちは、とみちん（太古にこのゲームの企画マンだった）です。カプコンヒーロー大紹介、最終回の今日はサイコロ少女ピュア&ドラ猫フアー、'92年発売の「クイズ　カプコンワールド2」からの登場です。まあ前号に詳しい説明は載ってますな。

カプコンキャラ総出演のクイズゲームということで「マーヴルVS.カプコン」と同じアプローチのゲームでありますが、4体のプレイヤーキャラはそれとは無関係にファンタジー系です。戦士、魔法使い、僧侶ときてなぜ猫?と誰もが疑問に思いますが、クイズゲームによくある女の子同士の2人同時プレイを考えての選択だったそうです。

ピュアは最初は帽子に目玉がついたデザインでしたが、ぷりぷり動いて気持ち悪いとか、帽子のほうが本体みたいに見えるとかの声で取り除かれたという証言があります。

ちなみにキャラデザインをした人は当時企画マンでしたが、なぜか今はデザインルームにいます。いろいろな話を聞けたんですけど、やばかったり痛かったりでここには書けません。残りスペースは世間話でもしましょうかね。

このあいだゲーム専門学校というところを見る機会があったんですけども、やっぱりプロと学生さんとでは心構えが全然違うなぁと思いました。

「ゲームで遊ぶのが好きだから作るのも好きに違いない」「ゲームを通じて自分を表現したい」というのがゲーム開発職志望、特に企画志望の人の代表的な動機みたいですが。でも本当はゲームで遊ぶ喜びとゲームを作る喜びは全然別のものです。自己表現にしてもプレイヤーにお金を払う値打ちを感じさせなければ、それはただの自己満足です。それがわかってない人が多いと感じたわけで。

まあ野望は大事ですから、そういうことも考えながら生きていくとよいのではないでしょうか。たぶん（でも人間は割と適当に天職に巡り会うものだなあと思いますよ。カプコンで働いている人を見ての僕の実感としては）…ああなんか偉そう。僕も他人に説教をする身分になったのかあ。職場ではあいかわらず地位は低い（というか珍獣扱いされている）んだけど、おかしいなあ。

では、そんなところで。

今こそ使おう！



地上にいると戦力ダウン。空中から、飛行でせわしなく動き回ろう。

担当：石井ぜんじ

飛行大作戦

ウォーマシン

ウォーマシンは、実は飛行が相当使えるキャラである。主に空中で闘い、飛行も使いつつ相手を固め続ける。一気に崩すのではなく、相手に攻撃をガードさせてゲージを溜め、少しずつダメージを奪っていく役回りが得意だ。

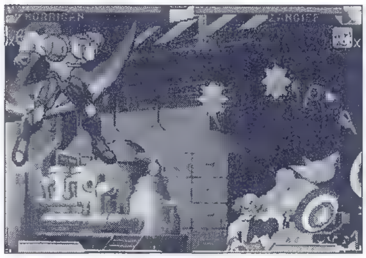
溜めたゲージは、パートナーに使わせるのが一般的。パートナーにヴァリアブルコンビネーションで使わせたり、クロスで使ってもいい。また、相手の体力が少ないなら、アシスト→ウォーデストロイヤーの組み合わせでガードの上から削っていくのも有効だ。

全体的には、ウォーマシンはこのような役回りになる。

遠距離プレッシャーは低空スマートボムから

接近するまでは、遠距離で相手にプレッシャーをかけることが大切だ。低空スマートボムとショルダーキャノンを使うことにより、それは可能になる。

具体的に言うと、スーパージャンプしたらすぐに中Pと小Kを同時押しして、低空でスマートボムを出す。こうすれば低空で静止できるので、硬直が解けたらすぐショルダーキャノンを出そう。この連携だけで、体の大きいキャプテン・アメリカやベノムなどは相当近づきにくいはずだ。



スーパージャンプしたらすぐにスマートボム。



スーパージャンプ中なので、すぐショルダーキャノンを出せる。

いよいよ神髄 飛行の使用法

なぜ飛行を使うのか？それは、空中の移動速度が速く、すぐ相手の頭上に行ってレバー下中K（ヒザ）を落とせるからだ。そこで、ジャンプと自在に組み合わせてバリバリ使っていくようにする。

つまり、飛行を"自由自在に動けるジャンプ"のように考える。空中に跳んで、ちょっと横に動きたいと思ったらすぐ飛行しよう。うまくいけば、スムーズに異様な空中移動ができるようになるだろう。

飛行したらほとんどの場合は、すみやかに相手の頭上に移動し、レバー下中Kを落とす。飛行中の横移動の速さを最大限に活用しよう。

ヒザを当てたら、行動はいくつかのバリエーションに分かれる。

①ヒザ→（レバー下orニュートラル）大PorK大K

これは主に連続技狙いの攻め。2段で固めて、とりあえず地上に降りる。

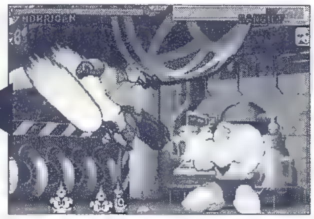
②ヒザ→スマートボム→飛行（→ヒザ）

ヒザの後、スマートボムを挟む。空中で固め続けたいときに使う。スマートボムはレバー後ろ引きで使う。

③ヒザ→飛行→ヒザ（→飛行→ヒザ…）

ひたすら固めるパターン。実は簡単に対空技で割り込めるが、かなりうっとうしい。途中で相手の裏へ飛行で移動してヒザを落とす、なんていうのもいい。

①～③を混ぜつつ、状況やプレイスタイルに応じて使っていこう。



飛行から、ヒザを落とす。



跳ね返ったら、レバーを引いてスマートボム。



また飛行してしつこくヒザだ。

その他の重要な飛行ポイント

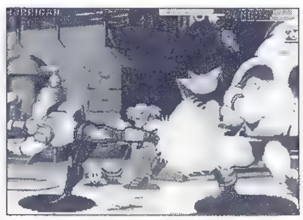
隙あらば常に飛行するわけだが、ジャンプやスーパージャンプ以外に、重要な飛行ポイントを説明していこう。

●低空スマートボム・ショルダーキャノン→飛行

遠距離用のモードから、飛行を使って攻撃を切り換えていこう。

●立ち中Kキャンセル飛行

地上から飛行する場合の基本で重要ポイント。中間距離から早く出てリーチがある攻撃なので、ガードさせるのはたやすいはず。すぐキャンセルして飛行し、一直線に頭上へ行ってヒザ。ダッシュを中Kから飛行でもいい。



立ち中Kから飛行すれば、地上からさりげなく上に昇れる。

ちなみに、地上技の隙が怖い場合、どんな必殺技にキャンセルするよりも飛行が安全。

●空中投げ→飛行

ウォーマシンはジャンプ大Pが強いため、空中で大Pをブンブン振ることが多くなるはず。すると自動的に空中投げになりやすい。

だが、空中投げの後は隙が大きい。そこで、飛行を使えば実にスムーズに、地上に落ちることなくそこからヒザにつなげられる。

空中投げ後は、飛行以外に、降りつつショルダーキャノンという選択もある。

状況により対空技を変えよう

対空技はウォーマシンにとって重要だが、考え方が技によってそれぞれ違う。対空技を使う前に、まず自分がスーパージャンプや飛行で、相手の上へ常に行くことを考えよう。また、各対空技を使うには、それまでの自分の動きを伏線にしておかないといけない。

①ウォーデストロイヤー

出してしまえば究極の強さを誇るが、出るまでが遅すぎる。使えるのは、相手が自分の真上で早めに技を出すようになった場合である。こちらがスーパージャンプを多用し、空中で技を出すように誘導しておこう。

②立ち大K（、ウォーデストロイヤーorエリアル）

対空技として使いやすいが、少し強い攻撃を出されると潰される。下に強い攻撃がないキャラに対して使ったり、くぐり気味に潜りこんで当てる。

③リパルサーブラスト

非常に隙の大きい技なので空中ガードされただけで危険になる。そこで使っていない人が多いと思うが、実は対空性能はピカイチ。早めに出しておけば、最強クラスの技以外はだいたい返せる。

特に、画面端を背負ってHITさせれば、当てた後立ち小K→立ち大Kからエリアルに持っていって大ダメージが期待できる（回避は可能）。使える場面は必ずあるので、忘れないようにしたい。

④立ち中Kor立ち大P

この2つは、自分の手前に相手が落ちたときに使う。立ち大Pは相打ちOK。侮れない対空性能がある。



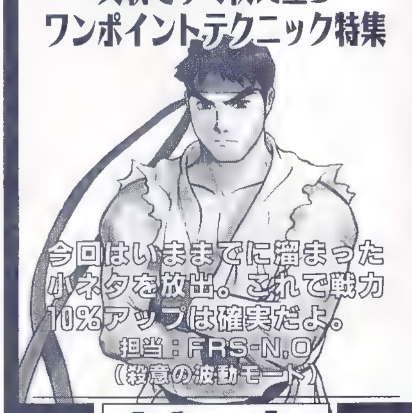
思ったより使えるリパルサーブラスト。追い打ちができる。

やや使いにくいキャラこそ、使いこなすと面白い。他のキャラにない、独特な操作の楽しさを味わってほしい。

御天道様はごまかせても、この俺はごまかせねえ!

天下御免の超絶攻略

実戦ですぐ役に立つ ワンポイントテクニック特集



今回はいままでに溜まった小ネタを放出。これで戦力10%アップは確実だよ。

担当：FRS-N.O
（殺意の波動モード）

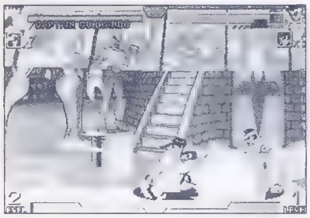
リュウ

ダッシュ下中K→波動拳

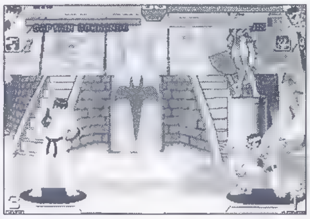
このゲームは技をガードさせても、相手の硬直時間は意外なほど小さい。これが及ぼす損得は、説明を始めると軽く小論文以上のスペースを要するので今回はパス。ガード時間が短いので、へたな固めは自爆を招くことになるのだが、リュウの場合は相手を画面端に追いやるのにいい方法がある。ダッシュからいきなり下中Kキャンセル波動拳を出せばいいのだ。

先ほども触れたように、下中Kをガードさせても相手はすぐ動けてしまう。しかし、キャンセルで波動拳を出しておけば、相手が跳んできてもなぜか空中で波動拳が強制ガードになり、かなりの距離を押し返すことができるのだ。

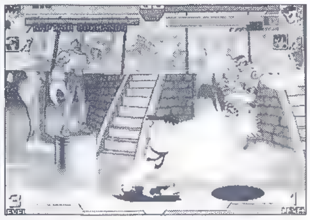
これはどんな状況からでも狙って行けるので、知ってると知らないとでは相当の差が出てくるぞ。



ダッシュ下中Kガード後に跳びこまれても…、



そのためこんなに押し返すことができる。



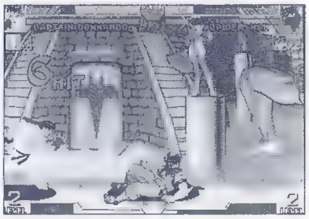
なぜか、波動拳が強制ガード！

エリアルレイヴ後にめくら

少々地味なので脚光を浴びることが少ない、リュウのエリアル。一応、前作チックに下大Pで浮かせたら「小P→小K→中P一段めキャンセル空中真空波動拳」がコンボになる。しかし中Pを当てるときに相手が自分より低くなければいけないなどの制限は意外にきつい。うまく決めても攻撃力は低いし、真空波動拳後の隙がシャレにならないほどデカイので苦労も報われない。

そこで、まず画面がスクロールしない位置からエリアルをはじめ、「小P・小K・中P・大P」の基本エリアルを叩き込む。わざわざ大Pで締めるのは叩き付ければダウン回避できないので、これこの効果を得るのが狙い。このあとリュウは画面外から自動ダッシュしてくるが、自動ダッシュが終わったらそのまま跳びこんでみよう。

実はこの距離は、ちょうど相手をめくる間合いなのだ。跳び込んだら、中Kでめくって連続技を入れよう。こうすれば、前回のリュウの対戦攻略で触れた「めくり中K→立ち大Pキャンセルローグ→ハイパーコンボ」も簡単に狙えるぞ。



エリアル叩き付け後にリュウが画面外からダッシュしてくるので…、



そこから跳び込めば、バッチリめくりの間合いだ。

画面端限定のエリアル

このゲームでは画面端でエリアルを決めると、地上でさらなる追い打ちが可能になることが多い。ご多分にもれず、リュウにも拾い直しエリアルがあるので紹介しよう。

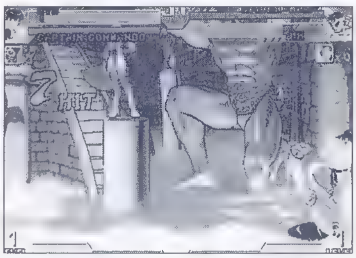
●下小K→下大P（SJ）→小P→小K→中K→大K→小K→（着地）下小K→立ち中K→立ち大P

まず小Pから小Kの繋ぎをを極力遅くして、中Pから大Kまでは気持ち程度遅めに繋ぐ。大Kのあとは、地上に相手が叩き付けられてバウンドするので、ここを着地寸前に小Kで追い打ち。ここでもうリュウは着地しているので、あとは地上でチェーンコンボを入れればOK。計10ヒットで結構なダメージになるぞ。

地上でチェーンにいくときの相手は空中やられなので、実戦では途中で止めて投げたり、ほかの連携に繋ぐと効果的だ。



このくらいの高度でエリアルの大Pを当てれば…、



着地寸前に小Pか小Kで拾える。ここから地上のチェーンまで連続になる。

重ね瞬獄殺はハメではありません

すでに紹介済みの、バウンドに瞬獄殺を重ねる戦法。これはサイロックヒット時かストームのタイフーンを低い叩き付けになるように調整して、相手がバウンドしているところに瞬獄殺を重ねれば、脱出が困難というもの。

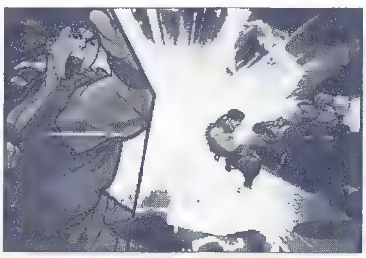
ジャンプで逃げることができないので、これをくらって「ハメだ!!」とか鼻息あらく抗議する人がいるらしい。そんなかわいそうな人のために、そろそろ脱出法を掲載しましょう。

…その方法は、自キャラがバウンドしたら攻撃のボタンを適当に連打していればOK。実はこの叩き付け、ジャンプまでに異様に時間がかかるので、この間は行動不能と思うかもしれないけど、実はすぐに技を出すことができるのだ。

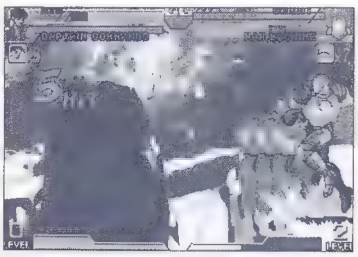
叩き付けられたら、ずっと攻撃ボタンを連打しておけば、速攻で瞬獄殺を潰すことができるぞ…っていうか、これを知ってればタイフーン→瞬獄殺なんて連携は200%絶対にくらいません。悩んでいる人がいたら、そっと教えてあげましょう。

ちなみにこのバウンド中はスーパージャンプ状態らしく、空中チェーンが3ボタンタイプのキャラでも、このときは6ボタン型になっているぞ。例えばリュウ対リュウで、叩き付けから瞬獄殺が来たら、バウンド中に「小P→小K→中K→立ち大Pキャンセル真空波動拳」が返し技になるのだ。

なお、今回瞬獄殺が確定するのは、画面端で密着の立ち小Pキャンセルがヒットした場合のみ（&厳密には毎回連続になるのはキャラ限定）だ。なんでも「瞬獄殺を跳んで回避できない!!ハメ」の方程式を用いるのは、はっきりいって時代遅れだぞ!!



げ、重ね瞬獄殺だ～！しかし焦るな。



バウンド後に攻撃ボタン連打であっさり解決。これのどこがハメよ!?

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ
World Championship

「エアガイツワールドチャンピオンシップ」日本一決定戦　参加者募集要項

●実施日時

1998年7月26日(日)　10：00～18：00
(日本一決定戦予選・決勝・ワールドチャンピオンシップ含む)

●実施場所

池袋ターミナルビル・メトロポリタンプラザ8F　METホール
(東京都豊島区)

●応募期間（締め切り）

6月末日必着

●応募資格

①対CPUにて、8ラウンドを6分40秒以内にクリア可能な方
②当日、自費で会場まで来られる方

●大会使用キャラについて

大会で使用できるキャラは、デフォルトキャラの8キャラのみとさせていただきます（タイムリリースキャラのクラウド、ティファ、ジャンゴの使用は認められません）

●応募方法

必ず往復ハガキにて、下記の記入例にならって応募してください(お1人様1枚のみ有効)

〈備考〉

- ●応募者が300名を超えた場合は事務局にて抽選のうえ、参加者の決定をおこないます。また、当選者には7月上旬前後に大会詳細および当日スケジュールを発送します
- ●応募ハガキは1人1枚までとし、複数応募は失格とします。また、記入漏れのある場合は失格となる可能性があります。
- ●ワールドチャンピオンシップ優勝者には、世界一の称号とともに豪華賞品を進呈。準優勝者、3位、国内決勝優勝者、国内決勝準優勝者にも賞品を進呈します。また参加者全員に、もれなくオリジナルグッズをプレゼントします。

目指してみないか!?「世界一」を…

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ

ムックがめでたく発売されたところに、なんと日本一決定戦&世界大会の開催が決定した！もう「対戦相手がいねぇ～」なんて言わせないぜ！

ムックを購入して、キミも世界の頂点をつかみ取れ！

というわけで、ぜひとも多くのプレイヤーに参加していただきたい「EHRGEIZ」日本一決定戦&世界大会。ゲームが稼働してから約3カ月、そろそろ自分の腕を試してみたいと思っているプレイヤーも多いことだろう。左の募集要項をよく読んで、さっそく応募していただきたい。なお、応募は1人1枚のみ有効だ。複数応募は無効だぞ。



この大会用ポスターを見たら、要注目だ！

往復ハガキ記入例

往信用ハガキ(表)

〒106-0062
東京都港区南青山5-17-7
ABビル103
(株)ビッグマウス内
「EWCS事務局」宛

返信用ハガキ(表)

〒□□□-□□□□
○住所
○氏名

往信用ハガキ(裏)

○住所
○氏名
○年齢
○職業（学年）
○電話番号
○大会参加時の使用キャラクター（タイムリリースキャラは除く）
○大会参加への意気込み

返信用ハガキ(裏)

締め切りは6月末日必着分まで有効！さぁ、急げ！

入力コマンド	技名
■連携技	
上	セトパンチ
上、上、上	セトコンビネーション
上+下	タイタンヘッド
上+下+必	ハーデスバイト
上+必	ナナキキック
上+必、必	ナナキコンビネーション
下	セトローパンチ
敵が後ろに入る時　上	テイルリヴァイアサン
敵が後ろに入る時　下、下	チョコボキック
G+上or立ち上がり　上	バハムートキック
G+上+必	イフリートバイト
G+下+必	シヴァアタック
しゃがみ	しゃがむ（ふせ）
しゃがみレバー横入れ	ジャンゴステップ
しゃがみ　下	テュポーンブラッシュ
しゃがみ　上	スレッドファング
起き上がり　上or下	フェニックスロール
走り　上+下	ブラッドファング
■投げ技	
レバー90度投げ	バイティングバハムートゼロ
■必殺技	
必	メガフレア
必押しっぱなし	ギガフレア
空中　必	ナイトラウンドローリング

攻めきれば勝ち



最終タイムリリースキャラ

ジャンゴ

「攻撃こそ最大の防御」。この言葉がよく似合う、ガード不能キャラ。

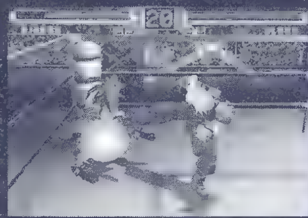
担当：CHU

なんかゲームが違う…

ジャンゴというキャラクターは、このゲームにおいてかなり特殊なキャラだ。

どのへんが特殊かというと、

①ガードができない
②インタラプトができない
③インタラプトされない
④白刃取りができない
⑤回避行動ができない
⑥くらう投げは、2種類しかない



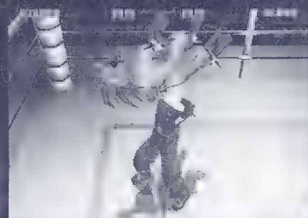
こうなるとつらい。ローキック連打に気をつける。

⑥は、相手がたとえ特殊な投げ技を持っていたとしても、強制的に正面投げの「パワーボム」か、背後投げの「テイルジャイアントスイング」の2つどちらか（ジャンゴの向きにより決定）に変わってしまうということ。つまりどんなキャラと対戦しようと、投げ抜けを2つ覚えるだけでいいってことだ。ただし「テイル～」については、投げ抜けではなく受け身を取れるだけなのでダメージはある。

これ以外でも細かい違いはあるが、さほど気にすることはないだろう。



「テイル～」は、投げ抜けではなく受け身。着地の瞬間Gだ。



パワーボムの投げ抜けポイントはこの瞬間。

ちょっとだけ技解説

ジャンゴの技数は、他のキャラと比べ非常に少ないが、その中でも対戦で使いやすい技をピックアップしていこう。

●シヴァアタック（G+下+必）

小さくジャンプして回転し、体当たりする技。中段攻撃だ。ジャンゴがどの方向を向いていても相手方向に攻撃してくれるので、相手に背を向けて逃げると思わせて奇襲したり、ジャンプしているのを利用して、相手の下段攻撃や飛び道具を避けながらの攻撃も可能だ。ただし、ガードされるとそれなりに危険。

●イフリートバイト（G+上+必）

レバーを入れればその方向に飛びながら出せるので移動しながら気軽に使っていける。

またジャンプしているので、相手の下段攻撃を避けつつ攻撃できるのもポイントだ。

ヒット時・ガード時共に隙が少ないので、この技の後はバイティングバハムートゼロや、再度イフリートバイトなどを狙っていけるぞ。

●バイティングバハムートゼロ（レバー90度入れ、G+上+下）

威力も高く、前記のイフリートバイトからなど比較的狙いやすいのも魅力。ただし、投げがこの技1つしかないために、相手に投げ抜けタイミングを覚えられやすいという欠点もあるが、反撃ダメージを受けるわけではないので、狙えるときは狙っていこう。

●メガフレア（必）

必殺技ゲージの消費が少ないので気軽に使えるうえ、かなり強力で使いやすい飛び道具技。ジャンゴはインタラプトがないので、ゲージの使い道はもっぱらこの技につぎ込んで構わない。といっても、ただ出すだけでは回避行動で避けられるのがオチなので、相手のダウン時にこの技を連発するのがオススメかつ強力だぞ。レバーを入れながら発動すれば、レバー操作可能の青い玉になるのも見逃せない。



ダウンさせてからのメガフレア連発は超強力だ。

大きく差が出るポイントがここ!

空中受け身大特集

さらなる飛躍のために必要不可欠なもの、それが空中受け身だ!

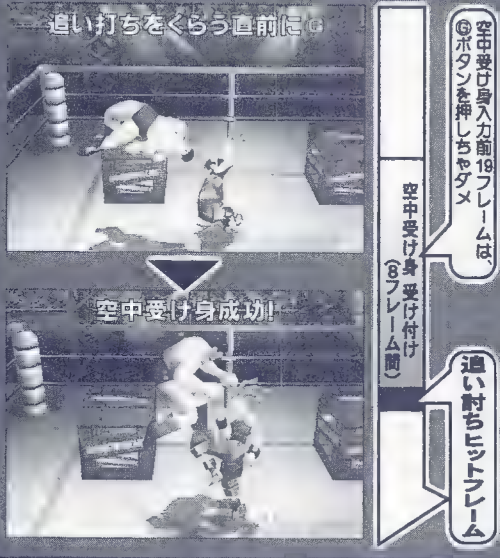
担当:ちゃっきー

インタラプトやダウン回避、そして投げ抜け。『EHRGEIZ』の1つの特徴となっているのが、これら豊富な防御システムだ。その1つ1つは対戦の中で大きな役割を持ち、その意味を理解し、使いこなすことで勝率は格段にアップする。

そんな中でもひときわ重要な意味を持つのが、今回ここで紹介する空中受け身だ。これを覚えることで、浮かされたときにダメージを最小限に抑えることができるほか、ときによっては逆に相手にダメージを与えることすらできる。こんな便利な空中受け身のシステムを、対戦で活用しない手はないぞ!

空中受け身ってなんだ?

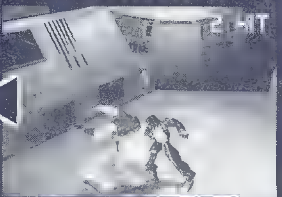
[illegible]

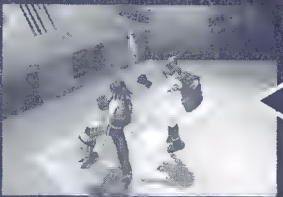


空中受け身のテクニック その①
受け身の方向制御

Ⓖを押して、受け身を取る際にレバーを入れておけば、空中受け身もダウン回避同様、方向を指定できるようになっている。実際、空中追い打ちを回避する際、このテクニックは必要不可欠。空中受け身のタイミングに慣れてきたら、次はこの方向指定を覚えよう。

これをうまく利用すれば、相手方向にレバーを入れて受け身を取り、相手の背後に着地して反撃…なんていう芸当も可能。もちろん、追い打ちの種類によってかわしやすい受け身方向も変わってくるわけだが、全体的には後方、つまり相手から離れる方向に受け身を取ったほうが、いい結果を生むことが多いようだ。



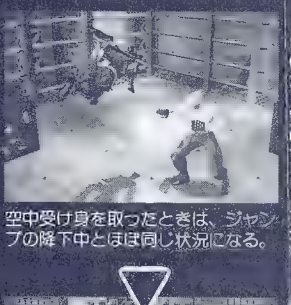


Ⓖボタンで空中受け身を取る際に、例えば相手側にレバーを入れると空中での追い打ちを狙った相手を跳び越え、背後に回ることもできる。

空中受け身のテクニック その②
ジャンプ技で迎撃せよ!

空中受け身の性質の中で、重要なポイントが1つある。それは、体勢を立て直したあとは通常のジャンプとほぼ同じ状況になる、ということ。つまり、空中受け身を成功させたあとに、空中で攻撃を出すこともできるわけだ。

ここでもう1つ注意してほしいのが、空中でくらう追い打ちによって受け身の取り方が変わってくるという点。通常の打撃技で追い打ちされた場合はその場ですぐに着地するような感じになるが、蹴り上げ、または突き上げ系の浮かし直し技の場合は高く浮き上がるように受け身を取るのだ。実は、このことは大きな意味を持っている。



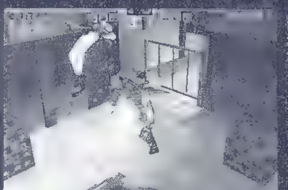
空中受け身を取ったときは、ジャンプの降下中とほぼ同じ状況になる。



よってジャンプからの攻撃が出せる。これを活用し、形勢逆転を狙え!

空中受け身のテクニック その③
必殺技が出せるとき

その意味とは、空中で浮き直す受け身のときのみ空中で必殺技も出せるということ。通常の追い打ちに対する空中受け身の場合は高さが足りず、必殺技を出すことはできない!



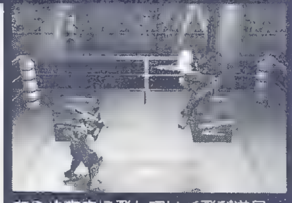
受け身後、再び高く浮かび上がるようなモーションがあった場合がそれ。

謎の方向に飛ぶ必殺技の怪

李書文の槍やクラウドの剣、佐助の煙幕など、ものによってはかなり有効な空中受け身後の必殺技だが、ここには多くの謎が隠されている。

その1つは、普段のジャンプからなら上下の撃ちわけができるはずの飛び道具系必殺技が、なぜか操作不能になること。しかも、普段なら上+必で出るはずの方向に出てしまうことが圧倒的に多い。

この受け身後の飛び道具方向、実はその前に撃ったジャンプ必殺技の方向がそのままコピーされるようになっていることが分かった。受け身の前にジャンプからの下+必を使っていれば斜め下急角度に、ただの必を撃っていれば通常の方向に出る、というわけ。そしてそのラウンドにまだジャンプ必殺技を使っていなければ、上+必の方向に射出するようになっているのだ。



あらぬ方向に飛んでいく飛び道具。そんなとこに撃ちたくないのに!

ゲージ消費ゼロの不思議

そしてもう1つは、JO、猪場、クラウドを除く全キャラがゲージ消費なしで必殺技を出せるということ。もちろんゲージがまったくなくてもOK。しかも、普段はゲージを使う上記3キャラでさえもゲージなしで出せる。

特に李書文のジャンプ必殺技の降下槍は強力。ゲージを使わないことはもちろん、飛び道具と違い安定性もバツグンだ。浮かし直し系の技に空中受け身を合わせたあとの選択肢としては、最強の部類に入ることは間違いない。



ゲージ消費はゼロ。しかも強力な降下槍。使い勝手はピカイチ。

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂

買い取りは他店より500円～5,000円高く
売りは500円～5,000円安い、びっくり!!

カプコン

アタックス	3,000
大魔界村	25,000
ストリートファイターEXプラス	38,000
[illegible]	11,000

CPシステム2

ヴァンパイアセイバー(ロム)	4,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
サイバーボッツ(ロム)	8,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2(ロム)	3,000
スーパーパズルファイター2X(ロム)	3,000
バトルサーキット(ロム)	12,000

コナミ

ウエディングラプソディ	6,000
究極戦隊ダダンダーン	20,000
サーカスチャーリー	13,000
サンダークロス2	20,000
ゼクセクス	20,000
ススメ対戦ぱずるだま	6,000
スラムダンク(ケーブル無)	5,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	8,000

コナミGX

GXマザー	20,000
ウイニングスパイク(ロム)	6,000
ツインビーヤッホー(ロム)	1,000
対戦ぱずるだま(ロム)	2,000
沙羅曼蛇2(ロム)	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)	5,000
極上パロディウス(PCB)	15,000
ツインビーヤッホー(PCB)	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま(PCB)	18,000

アイレム

ガンフォース	10,000
ぐっすんおよよ	3,000
スパルタンX	10,000

タイトー

インセクターエックス	6,000
ガルメデス	2,000
キャメルトライ(P付)	16,000
サンダーフォックス	13,000
Gダライアス	35,000
GダライアスVer.2	25,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	14,000
バブルボブル	14,000
プレビリアン(P無)	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒットジアイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	4,000
PIT & RUN	5,000
HOT vs スマッシャー	3,000
まじかるでーと2	18,000
メタルブラック	30,000
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	23,000
レイフォース	11,000
レイストーム	22,000

タイトーF3

F3マザー	50,000
あっかんべぇだあ～(ロム)	2,500
アルカノイドリターンズ(ロム)P無	3,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	5,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	2,000
逆鱗弾(ロム)	2,000
ダライアス外伝(ロム)	3,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	8,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000
クイズシアター(ロム)	2,000
クレオパトラフォーチューン(ロム)	8,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000

タイトーF2

ドリフトアウト(ロム)	2,000
ハットトリックヒーロー(ロム)	2,000
ファイナルブロー(ロム)	2,000
YES・NO心理トキメキクイズ(ロム)	2,000
クイズ人生劇場(ロム)	2,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	2,000

ジャレコ

早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

メガ32システム

メガ32マザー	15,000
グラディア(ロム)	8,000
ゲーム天国(ロム)	3,000
P-47ACES(ロム)	8,000
湾岸戦争(ロム)	6,000
ゲーム天国(PCB)	12,000

セガ

アフターバーナーII(P無)	10,000
イースワット(16)	15,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コラムス	2,500
ゴールデンアックス	8,000
サンダーフォースAC	8,000
獣王記	8,000
Jリーグ1994(シス32)	8,000
ダンプ松本(シス16B)	8,000
登龍門(シス16B)	5,000
フューチャースパイ	14,000
ぷよぷよ通	3,000
めくるめくストーリー	2,000
ワンダーボーイ	8,000

セガST-V

バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	3,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	5,000
マウスケのオジャマザワールド(ロム)	2,000
サンドアール(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	2,000
蒼穹紅蓮隊(ロム)	4,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
デカスリート(ロム)	3,000
コットン2(ロム)	8,000

セガシステム32

ザ・Jリーグ1994(ロム)	500
バーニングライバル(ロム)(インスト無)	1,000

NAMCO

エメラルディア	3,000
ギャプラス	10,000
コズモ・ギャング・ザ・パズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	4,000
子育てクイズマイエンジェル2	6,000
スーパーワースタ'93激闘版	6,000
スーパーワールドコート	3,000
スタースイープ	16,000
ゼビウス	7,000
ゼビウス(＊スーパーゼビウス)	8,000
鉄拳2VerB	25,000
ドラゴンセイバー	18,000
ニューラリーX	12,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
マッハブレーカーズ	15,000
マッピー	16,000
リブルラブル	28,000

ナムコシステム2

ワースタ'93激闘版(ロム)	500

SNK

怒(P無)	10,000
ヴァンガードII	20,000

業務用NEO GEO

MV-1F	23,000
MV-1	18,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブファイターズ'94	1,000
キングオブモンスター2	2,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	3,000
ステークスウィナー2	5,000
得点王	1,500
ニンジャマスターズ	4,000
パワードスパイクII	3,000
パニックボンバー	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ミューティションネイション	2,000
マジカルドロップ2	5,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,000
龍虎の拳外伝	3,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000

バンプレスト

戦国エース	16,000

テクモ

ガズラー	10,000
ギャロップレーサー	8,000
スーパーハイインパクト(海外)	5,000
ワールドカップ'90	3,000

カネコ

カネコNOVAシステム

ギャルズパニック4遊(PCB)	20,000
さるかにハムぞう(ロム)P付	10,000

セイブ

雷電2	16,000
バイパーフェイズ1NEW(ロム)	2,000

ライジング

バトルガレッガ	28,000

彩京

戦国ブレード	13,000

データイースト(DECO)

ウルフファング	13,000
スカルファング(空牙外伝)	12,000
バーディートライ	5,000
マジカルドロップ	5,000

UPL

アクロバットミッション	9,000
シュトラール	9,000
バンダイク	5,500

テクノス

コンバットライブス	4,000
WWFレッスルフェスト	2,000

アトラス

ポラックス	5,000
ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーバレーボール'91	3,000
スーパーフォーミュラー	2,000
ソニックウイングス	5,000
ハットリス	2,000

東亜プランニング

ドギューン	10,000
Vファイブ	9,000

その他

アテナのハテナ(アテナ)	2,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	5,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	2,000
アームドF(日物)	6,000
ウォーオブエアロ(メイオウ)	7,000
グランドクロス(P無)(エクセレント)	1,000
グランドストライカー(ヒューマン)	3,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー&ライトニング(VISCO)	5,000
サンドスコーピオン(フェイス)	12,000
スカッシュ(ガルコ)	3,000
セルフィーナ(EASTテクノロジー)	5,000
卒業証書(ミッチェル)	5,000
娘牌(日物)	4,500
ねらってチュー(セタ)	5,000
バーチャボーリング(P無)(ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
マジカルエラーを探せ	2,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
クイズカプコンワールド2	3,000
クイズ18禁	3,000

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイ2(ロム)	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	15,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
スーパーリアル麻雀P6	6,000
ハイパーリアクション(PCB)	13,000
ハイパーリアクション(ロム)	6,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	50,000
流星雀士キララスター(ロム)	8,000
麻雀同級生	5,000
麻雀四姉妹若草物語	8,000
アイドル麻雀放送局	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	4,000
リアル麻雀牌牌(＊)	1,000
熱血麻雀宣言	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
個人教授	2,000
家元(2コネ)	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000
フライデー	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀クラブ90'S	3,000
麻雀学園	3,000

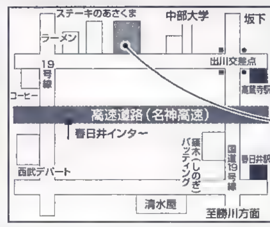
中古コントロールボックス

コンボAV	16,000
8000TB	10,000

★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。

★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。



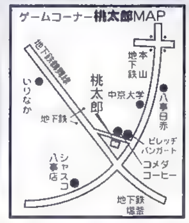


春日井ゲームセンター
1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心!食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が標準!

八事の桃太郎
(駐車場ありません)

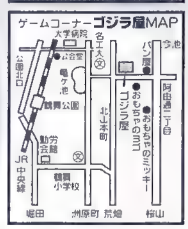




地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉

鶴舞のゴジラ屋
自転車又は徒歩





二階10円～20円
一階50円2プレイ

宇宙堂
特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

1. 最新中古基板リストの月一回送付
2. 中古基板価格の消費税サービス
3. 最新基板の優先予約サービス
4. 中古基板予約の最優先出サービス
5. 故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
6. 故障基板のメーカーへの取り次ぎ
7. 基板買取時の価格アップ
8. プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

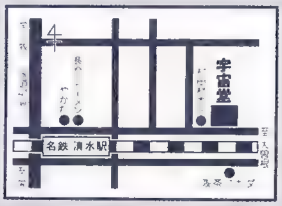
 ナムコ エクセレント ¥25,000	 日本一安い セガ エアロシティ ¥28,000	シグマ電子  AV-5000 ¥26,000	シグマ電子  Σ-8000 ¥15,800	KIC  バナツインロング ¥38,000	KIC  バナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル
¥20,000(パネル別)



新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年

マニアの恋人 ㈱宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30(皆気楽にTELください)

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行	
アウトゾーン	4,000
アラビアンマジック	6,000
アンダーカバーコップス	7,000
アラビアンファイト(4P)	8,000
アステリクス	9,000
アクウギャレット	8,000
ウルトラ闘魂伝説	3,000
エイリアンVSプレデター	23,000
エイリアンズ	4,000
エスケープキッズ	3,000
エアガイツ	50,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	3,000
F3マザーボード	38,000
X-MENvsストリートファイター	25,000
19XX(ソフト)	12,000
19XX	30,000
大江戸ファイト	4,000
カ行	
ガンフォース	3,000
カネコ ノバシステム マザー	10,000
カプコンスポーツクラブ	25,000
海底大戦争	13,000
ギャルズパニック	2,000
ギャルズパニックII	5 000
キャプテンコマンド	4 000
ギャルズパニックIII	10,000
グリッドシーカー	8,000
グレートスラッガー	2,000
グレートスラッガー94	2,000
剣豪	4,000
ゴールデンアックスII(4P)	22,000
豪血寺一族II	9,000
豪血寺一族III	17,000
極上パロディウス	7,000
サ行	
サッカースーパースター(ケーブル付)	20,000
サンセットライダーズ	8,000
サンダードラゴンII	8,000
ジオストーム	9,000
ジョー&マック	3,000
ジョー&マックリターンズ	7,000
シンプソンズ	4,000
ジャッキーチェン	20,000
ジャスティス学園	80,000
上海	5,000
上海II	13,000
上海III	12,000
JJスコーカーズ	8,000
G.Iジョー	15,000
CPS-IIマザー	15,000
ストリートファイターII	3,000
ストIIダッシュ	3,000
ストIIダッシュターボ	4,000
ストリートファイターIII	20,000
ストIIIセカンドインパクト	32,000
ストリートファイターEX	18,000
ストームブレード	10,000
スノーブラザーズII	8,000
スノーブラザーズ	3,000
ストライカーズ1945	10,000
ストライカーズ1945II	35,000
スーパーフットボールチャンプ	52,000
スパイダーマン 4P	9,000
スラムダンク(W/C付)	5,000
スーパーパズルファイターIIX	20,000
セイブカップサッカー	3,000
セクシーパロディウス	15,000
セーラームーン	10,000
戦国エース	6,000
戦国ブレード	7,000
戦球	23,000
ソウルエッジ	10,000
ソウルエッジII	23,000
タ行	
タンクフォース	20,000
ダイエットGOGO	3,000
タンブルポップ	3,000
ダンジョンズ&ドラゴンズII	38,000
ダンジョンズ&ドラゴンズII(ソフト)	18,000
大砦牌	2,000
中国龍II	30,000
中国龍IIIスペシャル	85,000
ツインイーグルII	11,000
ツーリングカー(基板のみ)	90,000
鉄拳	10,000
鉄拳2B	22,000
鉄拳3	95,000
ドラグーンマイト(キック線)	20,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	6,000
ドラゴンボールZII	10,000
闘魂列伝3	50,000
闘姫伝承(エンジェルアイズ)	8,000
首領蜂	25,000
怒首領蜂	60,000
牌砦II	2,000
ナ行	
ナイトスラッシャー	18,000
ナックルバッシュ	6,000
ナムコクラシックI	6,000
ハ行	
バッキーオヘア	9,000
バツグン	4,000
ハットトリックヒーロー93	6,000
バイオレントストーム	15,000
バイパーフェーズ1	20,000
バトルサーキット	30,000
バトルサーキット(ソフト)	12,000
バーサスネットサッカー(ケーブル付)	50,000
パンIII	7,000
ビーラップボーイ	5,000
ヒーデッドバレル	6,000
ビッグファイト	6,000
フィグゼイド	3,000
ファイナルファイト	3,000
ファイナルスターフォース	3,000
フック	7,000
ブラッディーロア	40,000
ファンキージェット	3,000
ブラッドブラザーズ	5,000
プレミアサッカー	5,000
ファイナルロマンスR(H付)	30,000
ヘブンズゲート	10,000
ポケットファイター	25,000
ホットギミック(H付)	55,000
マ行	
マッドシャーク	7,000
マクロス	3,000
マクロスプラス	18,000
マイルスマイル	3,000
マーシャルチャンピオン	3,000
マッハブレイカー	7,000
ミスティックウォリアーズ	10,000
MSH vs カプコンヒーロー	90,000
MSH vs ストリートファイター	35,000
メタモルフィックフォース	12,000
メジャータイトルII	5,000
ラ行	
雷電ファイターII	50,000
雷電DX	18,000
雷電ファイター	34,000
雷電II	13,000
雷電	3,000
ライトブリンガー	7,000
ラビットヒーロー	8,000
リベログランデ	50,000
龍神	3,000
レジオネア	6,000
レイストーム	11,000
ロックマン	4,000
ワ行	
ワールドラリー	13,000
ワールドスタジアム95	2,000
ワールドスタジアム96	2,000
湾岸戦争	9,000
ネオジオ	
将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ネオボンバーマン	3,000
ブレイカーズ	7,000
わくわく7	4,000
リアルバウト餓狼伝説SP	2,000
ダブルドラゴン	3,000
キングオブファイターズ96	1,000
キングオブファイターズ95	2,000
ネオジオハード(1スロ 大)	6,000
ネオジオハード(1スロ 中)	9,000
ネオジオハード(1スロ 小)	11,000
ネオジオハード(2スロ)	12,000
ネオジオハード(4スロ)	13,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

業者必見!!大型筐体からプライズ機まで買取り・販売中

○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

好評につき筐体も販売中!!

○エアロシティ、アストロシティ等、在庫有り。
○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

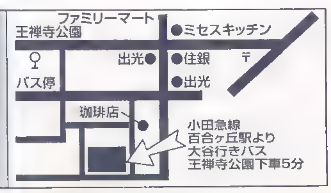
- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
アタックス	¥3,000
戦いの挽歌	¥28,000
ウォーザード	¥20,000
D&D(SUB)	¥15,000
ヴァンパイアセイバー(SUB)	¥4,000
ヴァンパイアセイバー2(SUB)	¥6,000
ヴァンパイアハンター2(SUB)	¥5,000
ストZERO2α(SUB)	¥4,000
タイトーPCB	
スーパーライダー	¥22,000
ピット&ラン (H付)	¥5,000
チャイニーズヒーロー	¥4,000
ラスタンサーガ	¥15,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
メタフォックス	¥15,000
Gダライアス	¥25,000
マジカルデート	¥10,000
インベーダーDX	¥4,000
パズニック	¥3,000
ウォリアブレード(H付)	¥10,000
パズルボブル3(SUB)	¥6,000
プチカラット(SUB・レバー可)	¥15,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥3,000
マジカルデートEX	¥12,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥3,000
ゼビウス	¥4,000
フォゾン	¥35,000
リブルラブル(H付)	¥20,000
ドラゴンバスター	¥18,000
モトス	¥22,000
パック&パル	¥32,000
ワンダーモモ	¥40,000
ワルキューレの伝説	¥32,000
スタースイープ	¥9,000
子育てクイズ2	¥3,000
バーニングフォース(ROM)	¥12,000
ナムコクラシックII	¥20,000
セガPCB	
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥3,000
ゴールデンアックスII2P	¥28,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
ガルディア(H付)	¥10,000
コットン	¥20,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
全日本プロレス(カセット)	¥6,000
花組対戦コラムス(カセット)	¥5,000
コットン2(カセット)	¥3,000
バーチャファイター3(基板のみ)	¥50,000
バーチャロン(SUB)	¥18,000
デットオアアライブB(SUB)	¥15,000
ラストブロンクス(SUB)	¥10,000
ソニックファイター(SUB)	¥10,000
ガンブレードNY(SUB)	¥38,000
バーチャファイター3tb(基板のみ)	¥100,000
コナミPCB	
システムGX(ソフト付)	¥8,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥8,000
スーパーバスケット(H付)	¥5,000
ツタンカーム	¥15,000
ローラーゲームズ	¥5,000
ザ・ハスラー	¥18,000
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥3,000
大好キッス(SUB)	¥3,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥3,000
データーPCB	
魔境戦士(P無)	¥4,000
デスブレイド	¥5,000
グレートラグタイムショー	¥30,000
ウルフファング	¥12,000
スカルファング	¥10,000
チャイナタウン	¥20,000
その他PCB	
バトルガレッガ	¥20,000
サンダードラゴンII	¥18,000
ハチャメチャファイター	¥8,000
ガンバード	¥10,000
ドギューン	¥8,000
V-5	¥5,000
雷牙	¥5,000
怒号層圏(P無)	¥15,000
怒(P無)(H付)	¥10,000
アテナ	¥20,000
ファイティングサッカー	¥3,000
オメガファイター	¥8,000
レイダース5(H付)	¥45,000
さるかにハムゾー	¥25,000
底抜け対戦ゲーム	¥15,000
テトリスプラスII	¥20,000
トップローラー(H付)	¥20,000
ファイヤートラップ	¥4,000
ザ・ディープ	¥12,000
ブラックタッチ	¥3 000
クイズ学園パラダイス	¥3 000
キャノンダンサー	¥12,000
ロードランナー、	¥15,000
快傑ヤンチャ丸	¥3,000
[illegible]	¥15,000
Mr.DOvsユニコーン	¥12,000
Mr.ジャン	¥10,000
マクロスII	¥5,000
オニ	¥15,000
SDガンダムネオバト	¥8,000
ロジックプロII	¥4 000
ブレイゾン	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,000
エスパイアル(H付)	¥12,000
三刻志	¥10,000
テキパキ	¥8,000
もうじゃ	¥3,000
パズル番長	¥3,000
ぷろっけん	¥3,000
ぷるるん	¥3,000
アクアリウム	¥3,000
オーマイガー	¥3,000
アルチメイトテニス	¥3,000
戦球(SUB)	¥3,000
雷電ファイター(SUB)	¥5,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥12,000
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥3,000
閃激ストライカー(SUB)	¥3,000
ギャルズパニックS(SUB)	¥15,000
ネオジオ	
月華の剣士	¥10,000
ティンクルスタースプライツ	¥25,000
ネオボンバーマン	¥12,000
ネオMr.DO	¥8,000
ショックトルーパーズ	¥8,000
エクスチェンジャー	¥5,000
ステークスウィナーII	¥3,000
マジカルドロップIII	¥8,000
ビューポイント	¥5,000
麻雀PCB	
華かんざし	¥50,000
華陽炎	¥45,000
華五光	¥32,000
雀々パラダイス(SUB)	¥3,000
E雀ハイスクール(SUB)	¥10,000
麻雀若草物語	¥10,000
セーラーウォーズ	¥4,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥4,000
麻雀同級生	¥5,000
バニラシンドローム	¥10,000
レモンエンジェル	¥5,000
雀々しましょ(SUB)	¥3 000
ハイパーリアクション2	¥25,000
奉仕品	
(1万円以上お買い上げの方に限ります)	
(個数に制限は有りません。幾つでも可)	
ツインビーヤッホー(SUB)	¥100
対戦ぱずるだま(SUB)	¥100
沙羅曼蛇2(SUB)	¥300
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥300
リッジレーサー(ROM)	¥500
スズカ8アワーズ(ROM)	¥500
ワースタ90(ROM)	¥100
ワースタ93(ROM)	¥100
ワールドコート(ROM)	¥500
キース&ルーシー(SUB)	¥500
ぷよぷよSUN(カセット)	¥500
コラムス97(カセット)	¥500
紫炎龍(カセット)	¥800
P-47エース(SUB)	¥1,000
テトリスプラス(SUB)	¥1,000
スーチーパイII (SUB)	¥500
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥500
閃激ストライカー(SUB)	¥500
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥500
ニューマンアスレチックス(SUB)	¥1,000
F1ドリーム	¥800
スラップショット	¥800
アルカノイド(P無)	¥2,000
マジカルドロップ	¥800
コンバットライブス	¥500
クラッチヒッター	¥800
レッスルフェスト	¥800
エキサイティングアワー	¥800
F1GP	¥800
ななめでマジック	¥500
バンバンボール	¥800
ハットリス	¥2,000
能力向上委員会	¥500
IQブロック	¥800
バルーンブラザーズ	¥1,500
クイズ宿題を忘れました	¥300
クイズTV合衆国Q&Q	¥300
子育てクイズ	¥800
早押し王座決定戦	¥300
ゴルフィンググレイツ(P無)	¥500
バーチャボウリング(P無)	¥300
パワフルプロ野球	¥1,000
コズモギャングザパズル	¥1,000
エメラルディア	¥1,000
Sワールドコート	¥1,000
クイズ島	¥1,000
所さんのまーまー雀	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,000
めくるめくストーリー	¥300

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

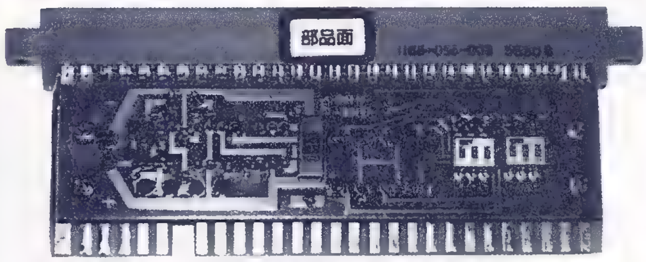
SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　TEL.044-954-9459　FAX.044-966-8287



売り切れごめん

大好評のゲーセン基板の最終兵器V9
も残りわずかです。

新製品コーナー
ゲーセンにも最適な 同期連射装置



型番JA－1 ¥6,000

＊JAMMA基板専用です
＊JAMMA基板とハーネスの間につける
だけですので簡単に取り付け出来ます
＊15発と30発／秒切り換えSW付き
＊3つボタンに対応(各ボタンON/OFF可能)

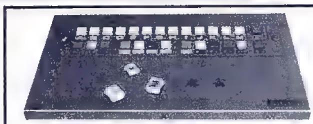


AV-5000の特徴

*ゲーム基板をテレビに映す装置です。
*テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
*くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応(別売のS端子が必要)
*超小型(縦125×横200×奥95)

型番AV-5000 ¥26,000

付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意:本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード用)
型番MST-8 ¥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ゲーム屋マック 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
(株)TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

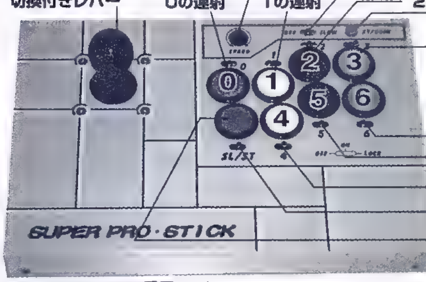
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……¥3,500
RGB15コード……¥5,000
S端子コード ………¥2,500
VHFコード…………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード…¥5,000
RGB15延長コード…¥5,000

ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm 重量1.5kg
型番Σ-8000TB 15,800円

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)……¥4,000
*ネオ用コード(型番N)……………………¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)…………¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)……¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)………………¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)……¥2,500
*サターン用コード(型番ST)………………¥4,000

プレイステーション用コード ¥4,000
(注意)マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部:TEL 0794(84)0476
開発部:TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞・広告デザイン賞ノミネート(希望)作品

そんなんARIKA

RAUND2 FIGHT 1発目

・KOBAYASHI・小林・真文・MAFUMI・

ラウンドのスペルミスを知っていて、あえて直さず小林マンガっていうのはどーだろ?(最高三原)



求人広告にんな壮大なストーリーつけられてもだなあ



↓何かとアレがど〜しても欲しい人は入社しよう！（ウソ）

と、いう訳で… お仲間（アリカ社員）大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

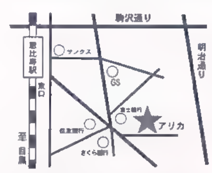
【勤務地】恵比寿（本社）
【勤務時間】10:00〜18:00
【交　通】JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

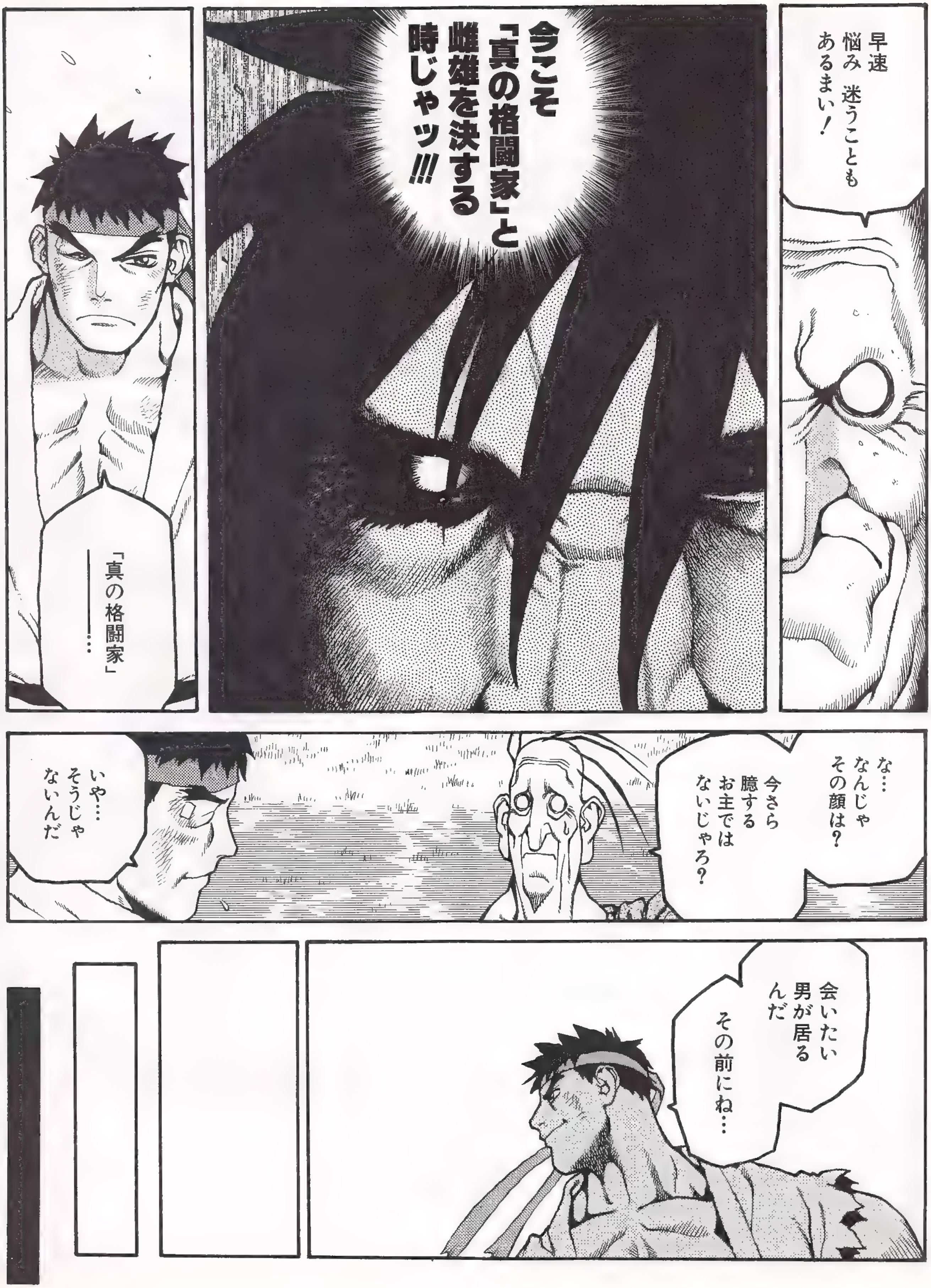
☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

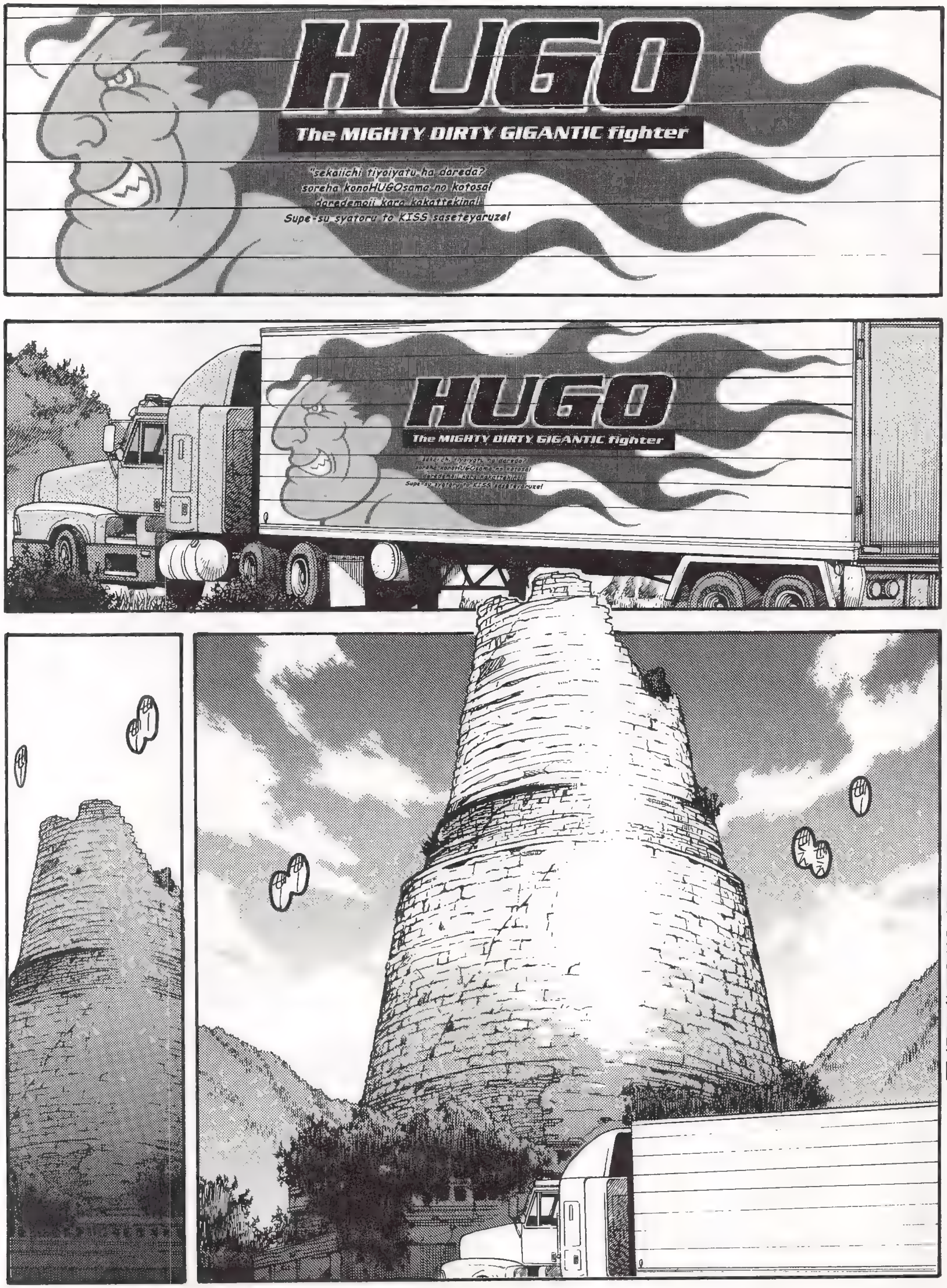

そこのキミ!!
「自分の何か」見つけた!?
RYU FINAL
—闘いの先に—
STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997
第14話
中平正彦
中平正彦先生HP⇒http://www.bekkoame.or.jp/~masahiko/


…私がまだ幼かった頃だ…
父がアフリカからこの木を持ち帰ったのは…

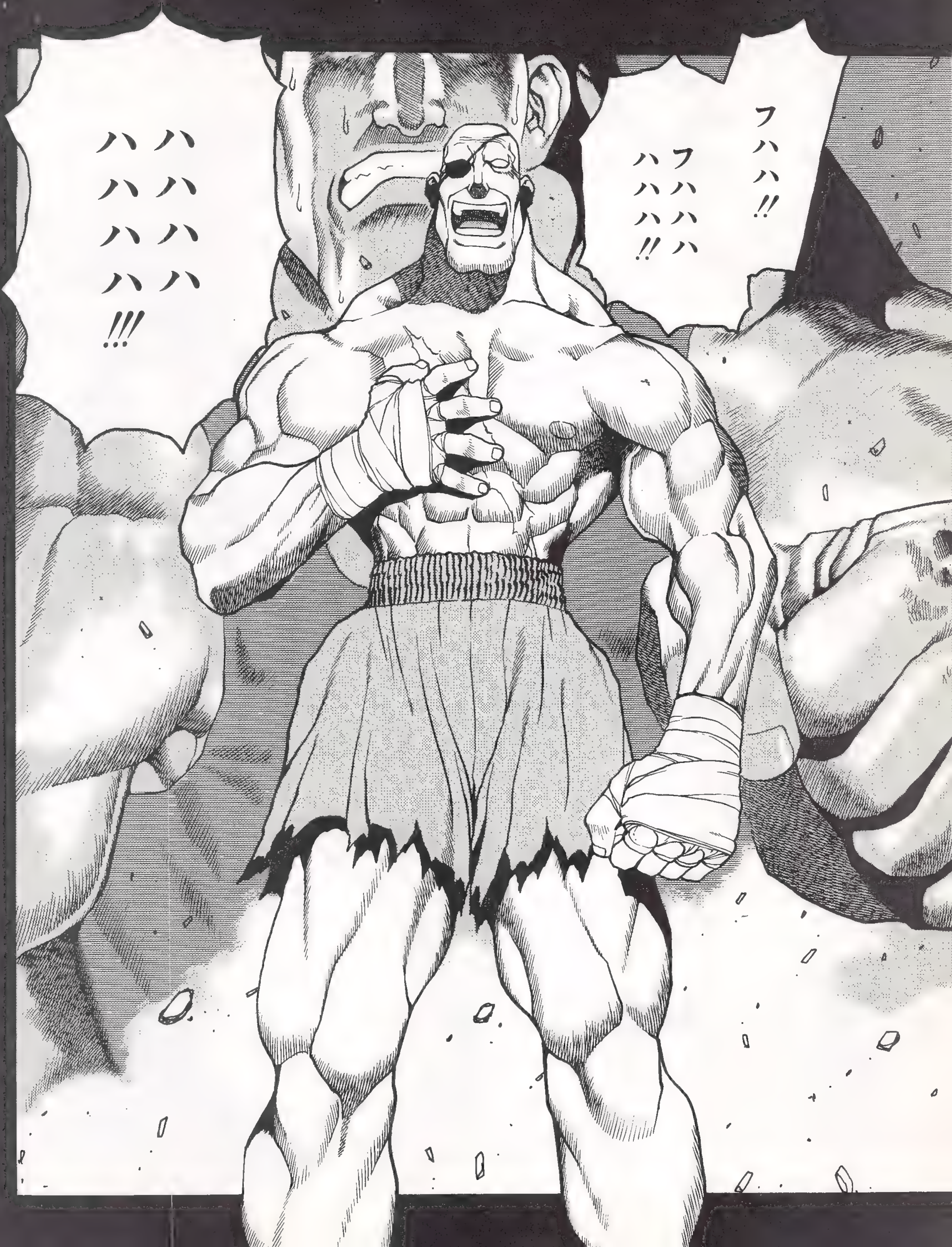

…この木の「語りかけ」がなかったら…
俺は「風の拳」を見付けるどころかダッドリーに触れることさえできなかっただろう
「語りかけ」か
フ…なんとも不思議な話だ——…
「大地の精霊は木に宿り種子を成すことで子を増やす」
「木に宿った精霊はその知識全てを解き放つ…無垢な子へとなるために」———…
「それが木々のざわめきなのだ」
この木の近くに集落をかまえる部族のいい伝えだよ
キミが耳にした「語りかけ」とは精霊の言葉なのかもしれないな…


精霊
—か…
…大地を「心」
木を「肉体」
それを風…
即ち「拳」で結ぶ
風とは
色も形も持たぬ
木々を抜け
大地とその存在を
伝える…
ある時は荒々しく
ある拠ではゆるりと
やさしく——…
一撃必殺
「風の拳」か
よくぞこの
境地にたどり
着いたものじゃ


早速 悩み 迷うこともあるまい！
今こそ「真の格闘家」と雌雄を決する時じゃッ!!!
「真の格闘家」――……
な…なんじゃその顔は？
今さら臆するお主ではないじゃろ？
いや…そうじゃないんだ
会いたい男が居るんだ
その前にね…


HUGO
The MIGHTY DIRTY GIGANTIC fighter
"sekaiichi tiyoiyatu ha dareda?
soreha konoHUGOsama no kotosa!
daredemoii kara kakattekina!
Supe-su syatoru to KISS saseteyaruze!
HUGO
The MIGHTY DIRTY GIGANTIC fighter


ぜぇ ぜぇ
……
ぜぇ ぜぇ
フフフフ!
ぜぇ ぜぇ


フハハ!!
フハハハ
ハハハ!!
ハハハハ
ハハハハ!!!


うぐぐ…ポイズン！
何なんだよこいつぁ!?
泣きごとなら聞こえないよヒューゴー!!
ちッ…ヒューゴーの拳から血がにじむ程殴ってるっていうのに…
ピクリともしなかったあんたが先ずしたことが高笑いとは…
未だに「帝王」と呼ばれ続けてるだけはあるねェ！
ククク！
闘ったのだろう？あ・い・つと！
ああ!?
お前の攻めから奴の成長ぶりが手に取る様にわかるぞ！
勘違いするな…俺はお前の弱さを笑った訳ではない！



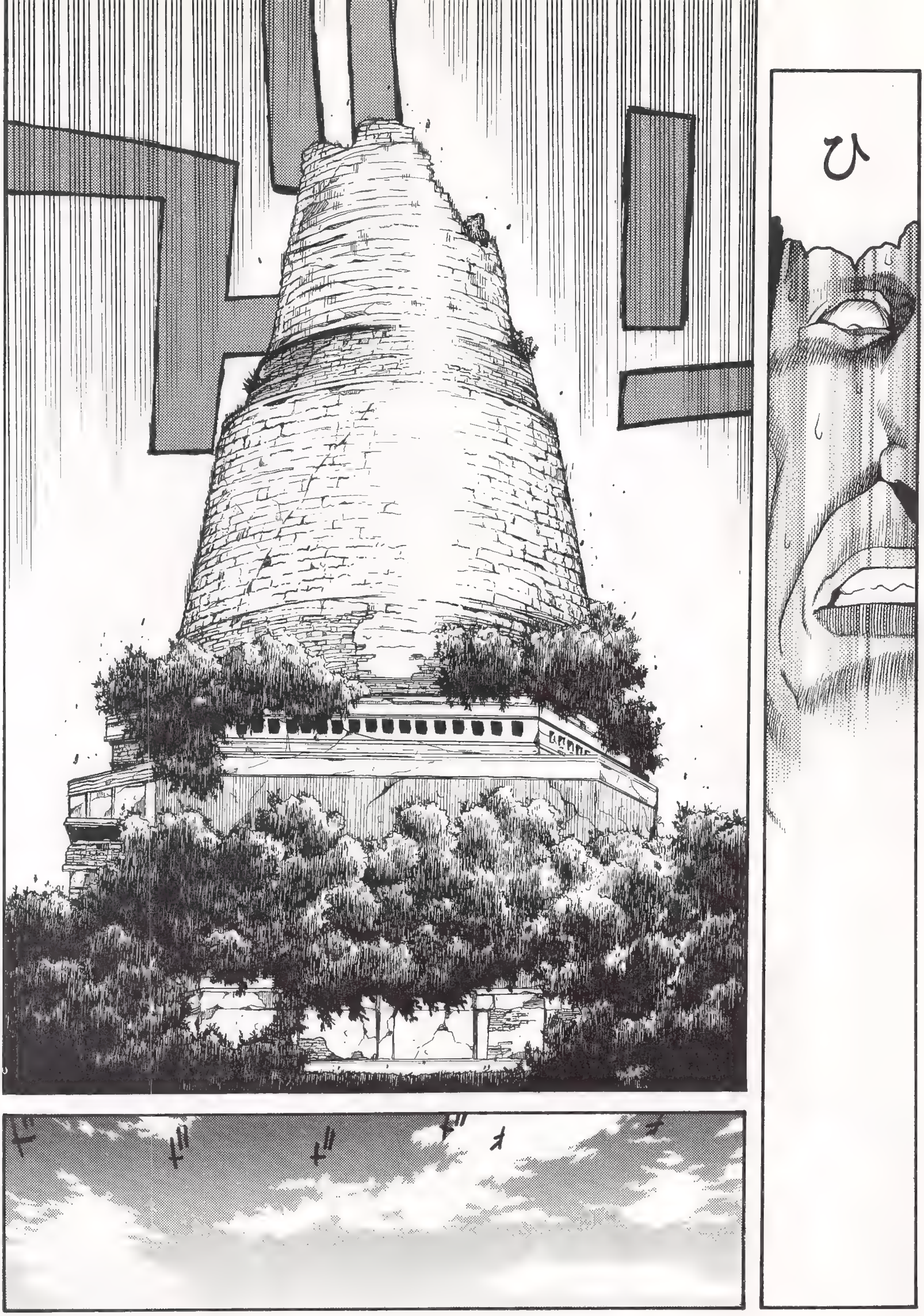
★横にして見ろ!! 中平先生HP http://www.bekkoame.jp/n~masahiko/


その胸のキズがリュウに敗けた時のモノだってよお!!!
俺はなァリュウと引き分けになったんだあ!!
リュウに敗けたお前に…
弱いだなんて言われたくねぇ~~~!!!
ぐあああああ!!!
お前もリュウもぶっつぶしてやるう!!!


ドオ
わッ!!!
ドドドオ
へ…へへ!!
ズズズ!
!!?

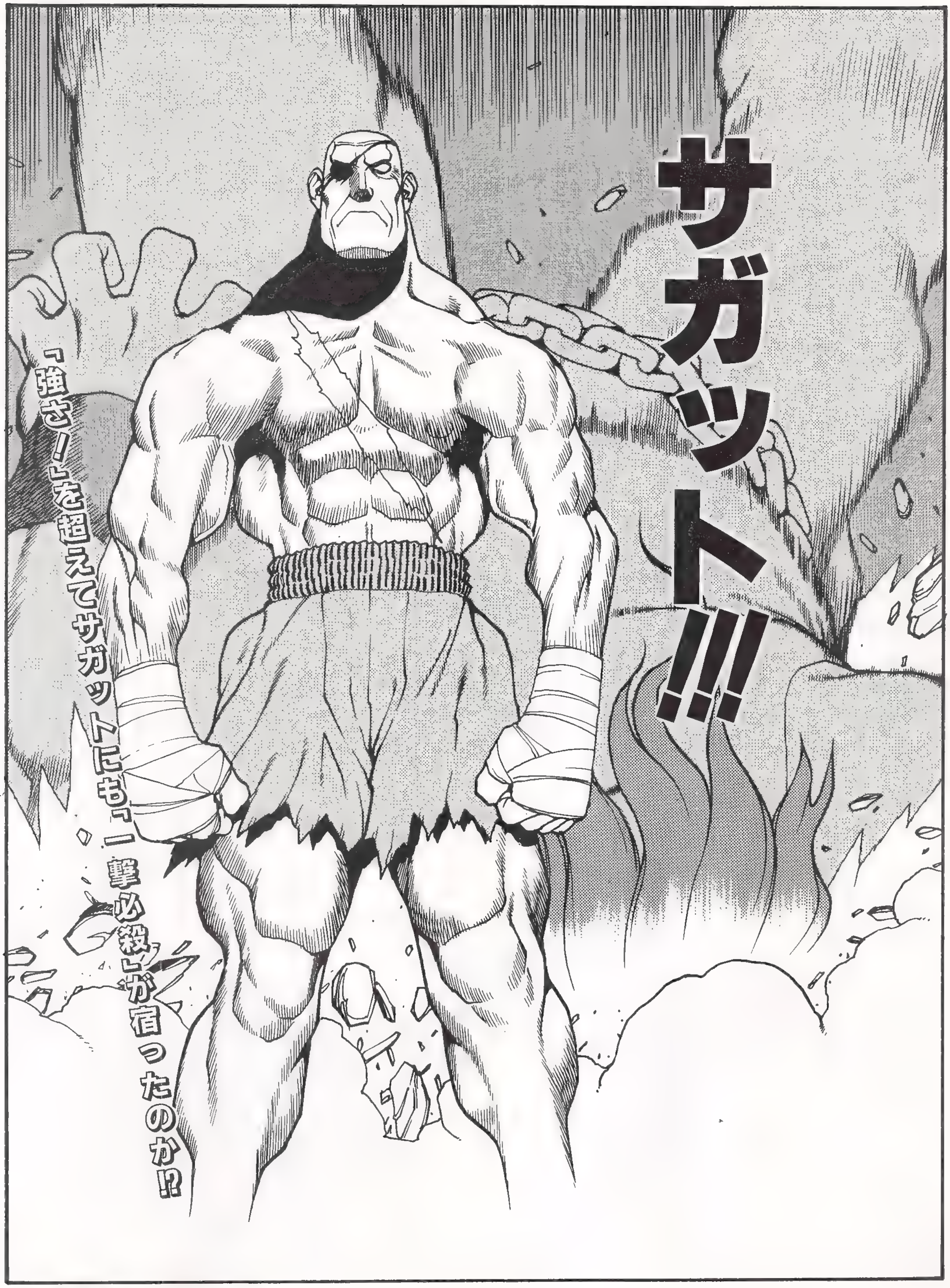


見下げ果てたわ!!!
お前の目にはこの傷がただの敗北の印としか写らぬか…!
貴様がリュウとの闘いで得たモノとはその程度なのか!!
あッ…あう!
貴様は目障りだ!!!


ひ



……
なんてことだい…
…この男の前じゃ「帝王」ってカンムリさえ生ぬるいよ…
…これがあいつの…
リュウの宿敵と呼ばれる男…
ヒタ



第14話／終わり

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成



クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。



ゲーム企画プレゼンテーション





11年度生 入学願書

7月1日受付開始

入学案内書無料進呈

ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉

C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

ゲームサウンド科〈2年〉

シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211

http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM 1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

ブラッディロア	??,000
ジャスティス学園	??,000
スターグラディエーター2	??,000
ストリートファイターⅢセカンド	??,000
CP2ロム各種	??,000
Gダライアス	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／B各種	??,000
鉄拳3	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中(TEL)

ストリートファイターEX2	（予）
ストリートファイターⅢ／3rd	（予）
ストリートファイターZERO3	（予）
ダイナマイト刑事2	（予）
デッドオアアライブ＋＋	（予）
サイキックフォース2012	（予）
レディアントシルバーガン	（予）
GダライアスVer1	（TEL）
GダライアスVer2	（TEL）
エアガイツ	（TEL）
ストリートファイターⅢセカンド	（TEL）
ストリートファイターⅢ	（TEL）
ヴァンパイアセイバー2	（TEL）
マーヴルvsストリートファイター	（TEL）
バーチャファイター3	（TEL）
バーチャファイター3tb	（TEL）
バーチャロン（P付）	（TEL）

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO&その他

ダンシングアイ	30,000
マッハブレイカーズ	18,000
ファイネストアワー	40,000
ナムコクラシックVol1	15, 00
ナムコクラシックVol2	28,000
サイバースレッド（PCB）	18,000
W／R91（PCB）	4,000
闘姫伝承	18,000
マクロス	16,000
マクロス2	10,000
ストライカーズ1945	28,000
忍者くん	17,000
タスクフォースハリヤー	7,000
アトミックロボキッド	7,000

CAPCOM

ストリートファイターⅢ（PCB）	30,000
ストⅢ／2ND（PCB）	50,000
ウォーザード（PCB）	28,000
ヴァンパイアセイバー（ROM）	4,000
ストゼロ2アルファ（ROM）	13,000
虹色町の軌跡（ROM）	10,000
D&D（ROM）	20,000
ヴァンパイアハンター2（ROM）	5,000
ヴァンパイアセイバー2（ROM）	10,000
ナイツオブザラウンド	10,000
エリア88	23,000
ストライダー飛竜	23,000
マッスルボマー	5,000
CP3マザーボード	25,000

OLD

アクロバット（配線済）	150,000
ニューヨークニューヨーク（配線済）	100,000
ニャンコロ（配線済）	80,000
ワイピング	40,000
キャンパスクロッキー	35,000
ギャラクシーウォーズ（＊）	35,000
ホールランド	35,000
4Dウォーリヤーズ	25,000
ファニーマウス	15,000
エアーウルフ	10,000
スカイランサー	10,000
ガズラー	10,000
ドンキーコング（＊）	10,000
パックマン（＊）	6,000

SEGA

VF3tb（電源H付）	93,000
VF3（電源H付）	50,000
VF2（H付）	20,000
バーチャロン（H付P付）	60,000
ファンタジーゾーン	12,000
ソニックヘッジホッグ（P付）	15,000
蒼穹紅蓮隊（ROM）	3,000
イントロドンドン（ROM）	2,000
プリクラ大作戦（ROM）	1,000
グローブオンファイト（ROM）	6,000
ウインターヒート（ROM）	5,000
オーライル	6,000
スーパーハングオン（PCB）	15,000
ギャラクシーフォース（PCB）	25,000

TAITO & KONAMI

レイストーム	18,000
ライトブリンガー	18,000
カチャット	18,000
ハレーズコメット	10,000
スラップショット	5,000
ダイノレックス	5,000
バブルボブル	18,000
グラディウス3	30,000
大好キッス（PCB）	10,000
サンダークロス	15,000
RF2（PCB）	10,000
ダダンダーン	28,000
飛べポリスターズ	13,000
リーサルエンフォーサーズ（G付）	12,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ(2レバー6ボタン)	220,000
新品アストロシティ(2レバー6ボタン)	220,000
中古アストロシティ(パネル新品)	115,000
中古ニューアストロシティ(パネル新品)	135,000
中古エアロシティ(パネル新品)	40,000
中古Qグランダム(2レバー12ボタン)	40,000
中古ポニーMK3(2レバー12ボタン)	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15／24Khz）対応		¥45000
26インチモニター（15／24Khz）対応		¥20000
25インチモニター（15／24Khz）対応		¥25000
18インチモニター（15／24Khz）対応		¥15000
15インチモニター（15／24Khz）対応		¥15000
14インチモニター（24Khzのみ		¥2000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。
※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

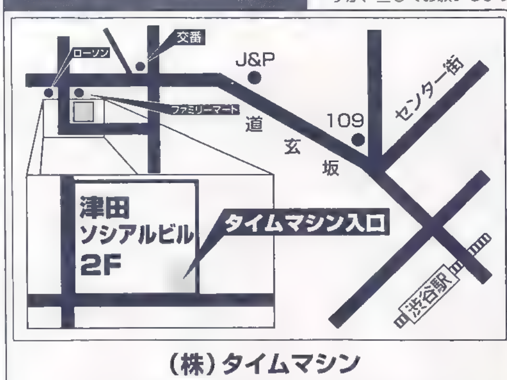
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明
(PCB)とは…
1.マザーボードシステムの基板は、[マザー（本体）]＋[ソフト（ROM）]＝基板（PCB)とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を<基板（PCB）>と呼びます。
(ROM)とは…
マザーボードシステムの[ソフト(ROM)]の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した[マザー（本体）]が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ<ソフト（ロム）>に当たる部分なので、(ROM)と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495
営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

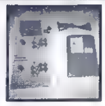
ストリートファイターーEX2のセットが新たに登場しました！

ストリートファイターーEX2 ベガJR DXセット


ストリートファイターーEX2
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥265,000**

初回 ¥26,080 初回 ¥14,210 初回 ¥12,740
¥24,900×11回 ¥13,600×23回 ¥9,600×35回

ストリートファイターーEX2 シグマセット


ストリートファイターーEX2
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ASコード
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥285,000**

初回 ¥27,820 初回 ¥15,890 初回 ¥11,060
¥26,800×11回 ¥14,600×23回 ¥10,400×35回

ストリートファイターーEX2 ボードマスターセット


ストリートファイターーEX2
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥275,000**

初回 ¥26,400 初回 ¥15,050 初回 ¥11,900
¥25,,900×11回 ¥14,100×23回 ¥10,000×35回

ストリートファイターーEX2 ベガJRセット


ストリートファイターーEX2
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥260,000**

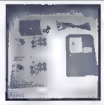
初回 ¥24,820 初回 ¥14,940 初回 ¥9,660
¥24,500×11回 ¥13,300×23回 ¥9,500×35回

マーブルvsカプコン ベガJR DXセット


マーヴルvsカプコンPCB（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥160,000**

初回 ¥16,120 初回 ¥8,840 初回 ¥7,560
¥15,000×11回 ¥8,200×23回 ¥5,800×35回

マーブルvsカプコン シグマセット


マーヴルvsカプコンPCB（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥180,000**

初回 ¥17,860 初回 ¥10,520 初回 ¥9,380
¥16,900×11回 ¥9,200×23回 ¥6,500×35回

マーブルvsカプコン ボードマスターセット


マーヴルvsカプコンPCB（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥170,000**

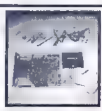
初回 ¥16,440 初回 ¥9,680 初回 ¥6,720
¥16,000×11回 ¥8,700×23回 ¥6,200×35回

マーブルvsカプコン ベガJRセット


マーヴルvsカプコンPCB（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥154,000**

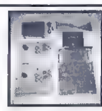
初回 ¥14,828 初回 ¥8,336 初回 ¥6,664
¥14,500×11回 ¥7,900×23回 ¥5,600×35回

リアルバウト餓狼伝説2 ベガJR DXセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット（中古）
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥200,000**

初回 ¥19,600 初回 ¥12,200 初回 ¥7,700
¥18,800×11回 ¥10,200×23回 ¥7,300×35回

リアルバウト餓狼伝説2 シグマセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込）**¥220,000**

初回 ¥21,340 初回 ¥11,580 初回 ¥9,500
¥20,700×11回 ¥11,300×23回 ¥8,000×35回

リアルバウト餓狼伝説2 ボードマスターセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥210,000**

初回 ¥19,920 初回 ¥13,040 初回 ¥10,360
¥19,800×11回 ¥10,700×23回 ¥7,600×35回

リアルバウト餓狼伝説2 ベガJRセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥194,000**

初回 ¥18,304 初回 ¥11,696 初回 ¥10,304
¥18,300×11回 ¥9,900×23回 ¥7,000×35回

バーチャファイター3 ベガJR DXセット


バーチャファイター3PCB（中古）
29インチモニター（新品）
ベガJR DX×1
ハーネス×1

29インチ モニター付き

通販特価（送料・税込）**¥238,000**

初回 ¥23,016 初回 ¥13,092 初回 ¥8,708
¥22,400×11回 ¥12,200×23回 ¥8,700×35回

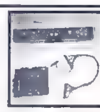
バーチャファイター3 シグマセット


バーチャファイター3PCB（中古）
29インチモニター（新品）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード

29インチ モニター付き

通販特価（送料・税込）**¥258,000**

初回 ¥24,756 初回 ¥14,772 初回 ¥10,528
¥24,300×11回 ¥13,200×23回 ¥9,400×35回

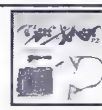
バーチャファイター3 ボードマスターセット


バーチャファイター3PCB（中古）
29インチモニター（新品）
ボードマスター
ハーネス

29インチ モニター付き

通販特価（送料・税込）**¥248,000**

初回 ¥24,436 初回 ¥13,932 初回 ¥11,368
¥23,300×11回 ¥12,700×23回 ¥9,000×35回

バーチャファイター3 ベガJRセット


バーチャファイター3PCB（中古）
29インチモニター（新品）
ベガJR
ハーネス

29インチ モニター付き

通販特価（送料・税込）**¥232,000**

初回 ¥22,824 初回 ¥12,588 初回 ¥11,312
¥21,800×11回 ¥11,900×23回 ¥8,400×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−1（定価¥28,800）


通販特価（代引き・送料・税込）
¥26,000

ディスプル 通販特価（送料・税込）¥18,800


（XRGB−1の廉価版 定価¥19,800）

大画面モニターが使えるようになりました。

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応）。
＊水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500


ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製）¥7,000


21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ブラストシティ/アストロ底ケース	……………… ¥7,500	ビデオコンバーター	¥10,000
〃 2L12Bパネル	¥13,500	12色リボンコード（1m）	¥200
レバーLS32	¥1,500	24¢SW	¥150
30¢ボタンSW	¥150	56Pコネクター	¥550
レギュレイター	¥5,500	圧着端子	¥20〜
		光センサーレバー	¥3,000
		レバー（サンワ製）	¥1,700
		連射基板	¥5,500
		東映製モニター（25インチ）	¥65,000

大放出！ センチメンタルグラフティ フィギュア（キャラコレ）


P1,P2（全12体）─ ¥2,400（送料・税込）
P1（6体）───── ¥1,400（送料・税込）
P2（6体）───── ¥1,400（送料・税込）

他のコレクションも50〜90%引きで販売しております

21ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV−21SP1）

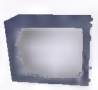

21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000
……………………… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600
……………………… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
……………………… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
……………………… 通販特価¥55,800

29インチ新品モニター（アストロシティ用）定価¥98,000


通販特価¥105,000（送料・税込）

■分割払い
初回¥18,980 ¥18,800×5回
初回¥9,960 ¥9,900×11回
初回¥7,760 ¥5,300×23回

25インチモニター（21P対応）（共和インター製）定価¥68,000


通販特価¥72,000（送料・税込）

■分割払い
初回¥12,972 ¥12,900×5回
初回¥7,804 ¥6,700×11回
初回¥3,752 ¥2,600×23回

●他に18インチモニター¥38,000があります●

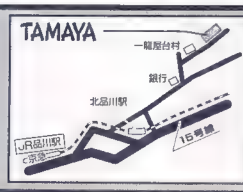
今回のお買得基板

ソルディバイド	18,000
ストリートファイターⅢ（PCB）	38,000
ファイティングバイパーズ（ハーネス付）	85,000
月華の剣士	8,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	5,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	5,000
私立ジャスティス学園	98,000
ラストブロンクス（ハーネス付）	85,000
バーチャロン（ハーネス・パネル付）	98,000
カプコン	
ウォーザード（ロム）	8,000
カプコンスポーツクラブ	58,000
サイドアーム	8,000
ストⅢ（ロム）	10,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	10,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	30,000
マーヴルvsカプコン（ロム）	78,000
ナムコ	
エアガイツ	98,000
鉄拳3	98,000
鉄拳2	38,000
スーパーワールドコート	3,000
ソウルエッジ	22,000
ティンクルピット	5,000
ディグダグ	5,000
セガ	
バーチャファイター2.1	28,000
イチダントアール	3,000
コラムス	3,000
コットン2（ロム）	8,000
Jリーグ 1994	5,000
全日本プロレス（ロム）	15,000
ソニックザファイターズ	8,000
テトリス	5,000
バーチャファイター2.0	25,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	10,000
レッスルウォー	3,000
コナミ	
サッカースーパースターズ	28,000
沙羅曼蛇2	15,000
実況パワフルプロ野球	10,000
進め対戦ぱずるだま	12,000
スラムダンク	8,000
セクシーパロディウス	28,000
大好きキッス	28,000
ときメモ対戦ぱずるだま	12,000
とべ!ポリスターズ	18,000
ハイパーオリンピックインナガノ	58,000
その他	
火激	5,000
サイバーン	58,000
閃激ストライカー（ロム）	5,000
ダルマ道場	5,000
怒首領蜂	88,000
ナナメでマジック	3,000
バルキューブ	5,000
まじかるデート	8,000
まじかるデート卒業告白大作戦	10,000
マジカルドロップ	3,000
ロジックプロ2	18,000
レディバグ	8,000
新製品（予約受付中）	
ストZERO3	予約受付中
ストリートファイターEX2	213,000
ファイティングバイパーズⅡ	540,000
スーパーワースタ'98	178,000（予）
ワールドカップ'98（STV）	98,000
ガーディアンフォース	120,000
ステッガー1	138,000

TMGC TM ゲームクラブ
（株）TAMAYA

TEL.03（3472）8511
FAX.03（3472）8512

〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間：平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み



☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター



３００坪のお店まるごと虎の穴
OPEN
ikebukuro
10万冊のコミック
同人誌5000アイテムのすごさ
さらに女の子向けのコミック多数
とらのあな
: http://www.toranoana.co.jp/
JR池袋駅
パルコ
西武デパート
明治通り
サンシャイン通り
コミック虎の穴池袋店
池袋店
豊島区東池袋1-13-4
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139
営業時間はなんと10:00~22:00
秋葉原店 平日12:00～21:00（一号店のみ20:00）
休日10:00～21:00（一号店のみ20:00）
同人誌募集
03-5256-2682
古書も高価買取中
03-5256-2019まで
秋葉原1号店 *MTG・トレーディングカード・模型・新刊同人誌
千代田区外神田1-8-7神林ビル3F TEL:03-5256-2102
秋葉原2号店 *新刊コミック・書籍
千代田区外神田1-9-8木村ビル3F＆4F TEL:03-5256-2055
秋葉原3号店 *新刊同人誌専門フロア・同人グッズ
千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F TEL:03-5256-2838
秋葉原4号店 *古書・古同人誌専門フロア
千代田区外神田3-11-2ロック2 7F TEL:03-5256-2019
通信販売カタログ『虎通』
毎月20日発行
定価500円
通信販売部
*各店舗取り扱い商品通販可能！
〒101-0021 千代田区外神田3-10-12
日加石油ビル3F
TEL:03-5256-2889
FAX:03-5256-2898
営業時間12:00～21:00

リポート16

リポーター：ビートマニアつとむっち

HYPER コナミ元気ロケ通信

コナミの新しいお店にはもう行ったかな？生まれたてだから日々進化してるんだ。スタッフもドキドキしながらみんなを待ってるぞ! そんなお店の成長ぶりをリポート!

チルコポルト和歌山店リポート!

先月お知らせしたチルコポルト和歌山店、ちゃんとオープンしました!今回は店内の様子をリポート!スタッフのマイちゃんに案内してもらったぞ。

「こんにちは、チルコポルト和歌山店のマイです。よろしくお願いします。では、お店の紹介をしまーす。まずは1階、マイのお薦めは、やっぱりビートマニアとレーシングジャムSDXです。ビートマニアとかうまい人は超クールだし、レーシングジャムのうまい人は本物の車の運転もきっとうまいと思うんですよ。男の子には絶対制覇してほしいゲームです。6月はビートマニアの大会もあるのでぜひ来て下さい。その他、1階にはプライズ機やシール機、体感機がたくさんあります。私が選んだ可愛い景品や、フレームがあるので絶対プレイしてね。





今、超人気の「ビートマニア」と「レーシングジャム」。クールなプレイでトップをねらえ!



次に2階。コナミの最新マシンが揃ったメダルコーナーも超お薦めなんですが、私の推したいのは、やっぱり60台以上あるビデオゲームコーナー!。新作ソフトは必ず入荷するし、対戦台も盛り上がってるし、もう最高!格闘ゲームファンの私としては、強い人がお店にいっぱい集まってほしいなー。それと、私もゲームキャラのコスプレをするんですけど、そーゆー人もぜひお店に来てほしいです♥」

というわけでマイちゃんリポートありがとう!女の子の店員さんも多い和歌山店、ぜひみんなで遊びに行こう!

それから、チルコポルト和歌山店の隣はゲームソフトショップの「ミノスケ国体道路本部店」があるんだけど、ここはときメモグッズが全部揃うコナミコーナーはあるし、漫画喫茶のコミックカフェもある。チルコポルトで遊んだ後は、ゲームソフトを買って、お茶して、漫画を読んで……。時が経つのも忘れそうな、ゲームファンにとっては極楽地帯だ。



どうですか、この広さ、このビデオゲームの筐体の台数！これなら自分の探し求めていたゲームも絶対見つかるはず





チルコポルトでゲームを心ゆくまで楽しんだら、このコミックカフェへGO！これぞ「一粒で二度美味しい状態」だ。

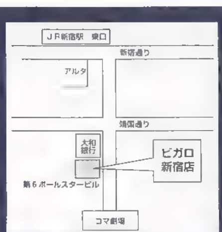
この写真ではちょっと見えにくいかもしれないが、店員さんの周りはときメモグッズが満載だ。

チルコポルト茂原店は大幅にレベルアップ中

またまた行って来ました!1カ月でこうも変わるか～?ってくらいの変貌ぶりだよ。

階段を上がってすぐの所にあるビートマニアは相変わらず盛り上がってるね。大会もあるから、ますますヒートアップしそうな勢いだ。大会についてはイベントスケジュールを見てほしい。その他に

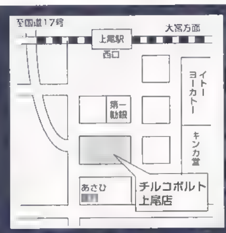
元気ロケ全店MAP



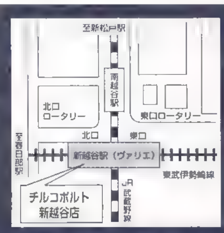
ビガロ新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



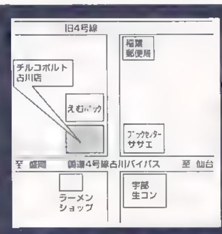
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）

もコミュニケーションノートが設置されたようだ。なかなかレベルの高いイラストが描いてあったりして、イイ感じ。僕も記念にリンゴの汁で書いておくか。気になる人は後であぶりだしてみてね？
さて、今回も遠山店長にコメントをしてもらったぞ！「こんにちは。また来ていただけるなんて、ヒデキ感激です。今度、ビートマニア大会をやっちゃうんで、皆さん、是が非でもご参加下さい。賞品は結構いいですよ。というか、かなり（語尾上げ）いいですよ。ビートマニアのマニアの方のご来店も大歓迎です。開催時間はお店に来て確認してね。バイナラ」
ん～、僕も参加しようかなぁ……ラナイバ。

チルコポルト新越谷店は超便利

チルコポルト新越谷店には、もう行ったことがあるかな？ＪＲ南越谷駅、または、東武伊勢崎線越谷駅を降りてすぐ、駅ビルヴァリエ北館にあるので、とっても便利。


駅ビルというアクセスのよさもあってか、仕事帰りのサラリーマンも多い。

生まれたてのお店だからどんどん進化してるよ。一度訪れたことのある君も、きっと新しい発見があるはず。この雨の多いブルーな季節、ゲームでうっとうしい気分をパーッと、スカーッと吹っ飛ばそう。
また、初めてのゲーム大会、マーブルVSカプコンも大盛況。これからのゲーム大会も期待大だ。腕がうずいているそこの君、好敵手を探しに、チルコポルト新越谷店に足を運んでみよう。
それから、開いてほしいゲーム大会があれば、何でもノートに書いてみてね。優しい店員さんが、ゲーム大会を開いてくれる（かな？）。6月のゲーム大会は、バーチャロンオラトリオタングラム大会に、セガラリー2大会だ。今からチルコポルト新越谷店で腕を磨いておこう。

プリプリキャンバス マクドナルドバージョン

お絵かきできるシール機「プリプリキャンバス」になんとマクドナルドバージョンが新登場！限定生産の超レアモノだ！ドナルドやマクドナルドのクルーになりきって撮影できちゃうんだ。もちろん多彩なお絵かき機能も付いてるぞ！
コナミのお店に設置してあるよ。



6月全店イベントスケジュール

【 チルコポルト神戸ハーバーランド店 】
6/6　鉄拳3本人限定大会（17:00～）
6/7　メモだま大会（17:00～）
6/13　バーチャロン　オラトリオタングラム大会（18:00～）
6/20　ファイティングバイパーズ2大会（18:00～）
6/21　バーチャストライカー2大会（17:00～）
6/27　マーヴルVSカプコン大会（17:00～）
6/28　メモだま大会（17:00～）

【 チルコポルト茶屋町店 】
6/20　ポリゴン？いやーんストＥＸ2大会
6/28　3の前に……ＺＥＲＯ2第3回大会！
・6月中　やっとけ！エスプレイドハイスコアチャレンジ

【 チルコポルト上尾店 】
6/13　ストリートファイターＥＸ2　トーナメント大会&ベストコンボコンテスト
6/27　メモだまトーナメント大会（復活戦）
6/28　ビートマニア2ｎｄライブｉｎAGEO

【 チルコポルト和歌山店 】
6/13　バーチャロン　オラトリオタングラム大会
6/21　ビートマニアエキスパートモード大会
6/27　ファイティングバイパーズ2大会

【 チルコポルトモザイクガーデン店 】
・毎週火曜日　クレーンゲーム　100円2プレイサービス
・毎週木曜日　スマッシュ&スピン　1プレイ200円サービス
・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

【 チルコポルト茂原店 】
6/13　グンバツなテクでメロメロ！ビートマニア大会
6/27　おまえのものも俺のもの！ビートマニア大会2

【 チルコポルト高松店 】
6/6　鉄拳3トーナメント（18:00～）
6/13　ファイティングバイパーズ2トーナメント（18:00～）
6/20　マーブルVSカプコン大会（18:00～）
6/27　ファイティングバイパーズ2トーナメント（18:00～）
ビデオゲームの大会のみ、ゲーメストを見たと言ってくれた人には特典あり。
・日替わりサービス台あり（ビデオゲームコーナー）

【 チルコポルト古川店 】
6/6　ビートマニア大会
6/14　鉄拳3大会
6/20　ビートマニア大会
6/28　レーシングジャム大会

【 チルコポルト新越谷店 】
6/13　ベストバーチャロイドパイロット選手権
6/27　セガラリー2大会

【 ビガロ新宿店 】
6/6　バーチャストライカー2 '98シーズンマッチサマーステージ第1節
6/7　第3回ビートマニアライブｉｎビガロ
6/14　メモだまトーナメント戦
6/21　バーチャストライカー2 '98シーズンマッチサマーステージ第2節
6/28　メモだま公式ランキングマッチ

【 ビガロ梅田店 】
6/14　バーチャロン　オラトリオタングラム大会
6/21　脱がせ！ファイティングバイパーズ2大会
6/27～28　持ってけプライズ大作戦

ミチルのＨＰ更新情報

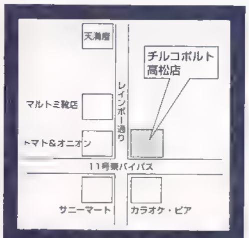
http://www.konami.co.jp/

こんにちはっ！元ロケonline制作担当のみちる♥です。皆さん1ヵ月ぶりね～。お元気でしたか？もちろんインターネット版元ロケはもう見てくれてるよね？まだ見たことのない人は、わりと良いできなのでぜひアクセスしてね。
これからもパノラマムービーやジフアニメなどの"動き系"をどんどん取り入れていくつもりなので楽しみにしててね。いろんな物をくるくる回すぞっ!!
それでは、来月もこの場所でまたお会いしましょ♥
（あ、そうそうＨＰには「制作者より」ってゆーのがあるのでそこも見てね）

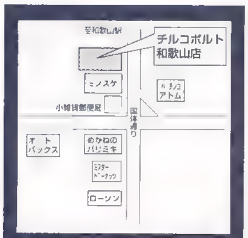
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

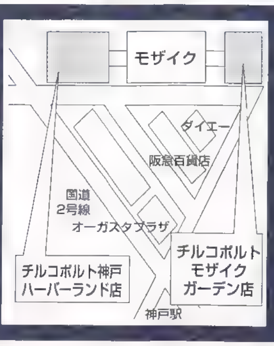
- ●資格　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
- ●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
- ●待遇　交通費支給・制服貸与
- ●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111



チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00

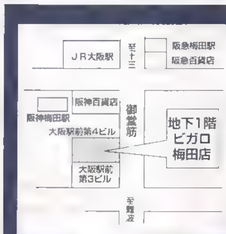


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン[illegible] TEL078-360-[illegible]



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



ビガロ梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523

毎号、アニメ、ゲームなどの個人情報が
1200件以上掲載!

クロスマーケット
X-MARKET

みんなクロスマーケットで見つかります!

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン　定価420円(税込)



特集
★コミック文庫BEST 50!!
★最新コスプレ情報!

6月情報号 好評発売中!

イラスト/あかつきごもく

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー可)、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受付ております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。

C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ(小):ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ(中):ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ(中):ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料1000円
Dサイズ(大):ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料3000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。　■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。　■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。　■特殊な文字は掲載できない場合があります。　■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。　■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど)　■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買　■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの　■公序良俗に反するもの　■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの　■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの　■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの　※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむおえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。　■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。　■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。　■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。　■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

宛先

〒101-8935　東京地千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。
※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券
500円割引
GM 6/30号

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ(AからDまでのいずれかにマルをつけてください)　A・B・C・D

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般　②アニメ、特撮など映像メディア全般　③コミック　④同人誌　⑤コスプレ　⑥模型関係　⑦トレーディングカード　⑧声優、芸能　⑨パソコン　⑩その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
①売ります(ゆずります)　②買います(ゆずってください)　③友達募集　④会員募集　⑤交換　⑥原稿執筆(します&募集)　⑦私(達)に注目して　⑧その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)

ダイレクト・転送サービス
(どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B:150文字まで　C:53文字まで　D:166文字まで)

C　A　B

■公開用氏名(10文字以内)

住所　フリガナ　〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

電話番号　(　　)　ー

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

ゲーメスト

アイランド

担当：福田栅太郎、Mio　助っ人：田渕健康



㊋ニュース！ニュース！臨時ニュースだよ！なんとあの天下無双のフルタイツピットウォリアーのジャンブルー・レッドが学校を卒業しちまったらしいんだ(俺や田渕さんと違って無事)。ふ〜むおめでとうござる…って辱し固めぇぇぇぇ！それじゃ次期ジャンファイターは誰に受け継がれんだろwho is？混迷深まるホットギミック2…どうなるのよ！

今号のいっぱつ

☆これは、3月30日発売号（№221）のアイランド投稿、CPU戦のついての意見への返答である。

私も、この投稿者の方の意見に賛成する。私は、対戦プレイが嫌いだ。理由はいろいろあるが、今回の趣旨とは離れてしまうので省略する。

対戦が嫌いであるがゆえに、CPU戦をメインにプレイするわけだが、この「凶悪なCPU」状態は今に始まったことではない。ストⅡや餓狼SPの頃からその流れは感じていた。

たとえば、こちらがジャンプを入力した瞬間、画面ではまだ跳んでいないようなタイミングで放つ対空技、溜め動作なしで放つ溜め技。歩きながらいきなり吸われた十兵衛の「ダイナマイトいずな落とし」は記憶に残っている。

これら一連の動作に共通する点は何かを考えてみる。超反応やCPU特権の溜めなし、それもあるだろう。しかし人間のプレイと決定的に違うのは「人間くささ」がないことだ。人間であれば跳び込みを予測して出した対空技が空振りした、明らかに溜めているとわかるようにしゃがんでしまう、連続技を途中でミスするなどあるはずだ。この「人間くささ」がないために、CPU戦はつまらなくなっているのだろう。

また、このつまらなさをもたらす原因に「対戦中心主義」と「基板価格の高騰」があるのではないだろうか。今、発売されている格闘ゲームは「人間対人間」を前提に作られている。そしてCGやサウンド技術の進歩とともに基板価格も高騰し、20万円は当たり前の世界である。そして、この2つは密接に関係している。基板が高いということは、基板代の回収が大変である。となると、一つの基板で2倍稼げるインカム効率のよい対戦台をメインにする。そんな背景の中、対戦よりは時間効率も儲け効率も悪いCPU戦で長々と遊ばれては迷惑、だからCPU戦のお客さんにはさっさと負けてさようならしていただく内容にしなくてはならない。その結果、CPU戦プレイ者お断り的な凶悪なアルゴリズムをもったゲームが乱発するのではなかろうか。CPU戦希望者にこんな冷たい中身なら初めからないほうがマシである。

長くなってしまったが、CPU戦のつまらなさは、基板価格の高騰とゲーム寿命の短さから、対戦台を中心にした効率の良いインカムで基板代の回収に走るオペレーターのことを考えて、逆に効率の悪いCPU戦を遊ばせせないためにメーカー側がとった措置として責任を問いたい。また、ゲーメスト側にも責任がある。たとえば、1つのゲームを10回とりあげたとしよう。そのうちCPU戦について何回とりあげたのだろうか？もっと情報の伝え手側がCPU戦を楽しむ方法を提供し、それによりCPU戦人口が増えればメーカー側もいいかげんな作りはできなくなるはずだから。

そして、共に考えてもらいたいのは、ゲームはみんなのものであるということだ。初心者も上級者も同じゲーム基板で遊技するのだから。

（岐阜県　九羅密び〜どら君）

㋐

Ⓜ*CPU戦って、本当は対戦のための練習ができるような作りになってたほうがいいと思うんだけど、逆に人間相手のほうが楽とまで感じるようなキツイCPUが多かったりして困ることがある。あと、ゲーメストには「もっとCPU戦を攻略して！」とハガキを出してみよう。*



⬆（大阪府　OJJさん①）
暴れたモン勝ち!!血管ブチ切れても暴れまくってやるぜ!!

議論の夕べ

☆No.222のKAZ様の「マニアとオタクの違いは」について。

はた迷惑なマニアのことを「オタク」と呼ぶようですが、ちょっと待ってくださいよ！「オタク」という言葉は、相手の人格だけでなく趣味までも否定するニュアンスを持っています。趣味による差別・偏見を嫌うはずの僕らがそんな言葉を乱用していいのですか？ハタから見たら「おたく」同士で罵り合っているとしか見えませんよ。「マニア」と「オタク」の違いだって、あってないようなものなんだし。相手を「オタク」と罵った時点で、すでにその「オタク」にすら劣ってしまいますよ。

人様の趣味や考え方を否定したり常識知らずな人のことは、オタクもノンオタクも区別なく、ただバカと言ってやればいいのです。

（群馬県　松本圭一郎君㋑）

Ⓜ外国では「OTAKU」という言葉は、その分野によく通じた人という良い意味だと聞いたことがある。どういう言葉で表現しようと、外見や趣味だけで人格を否定してはならない。同じ趣味を持つ私たちの間から、それを正していこうよ。

精神科医・町沢静夫氏（糸魚川出身）

ゲームの感覚　死に実感なし

子どもたちの「暴力」とか「殺す」とかは、ゲーム感覚で行われているのではないか。リアリティーが乏しく、「実際に死んでからびっくり」というケースが多い。テレビやゲームでは日常的に「死」を体験しても、現実では少子化や核家族化の影響で目の前で「死」を見たことがないからだ。

だから「殺した」実感がない。刺すまでは「まさかそこ（刺す）までいかないだろう。ここまでで驚くだろう」と自分でも思っている。刺してみてびっくりしたのだろう。

私もゲームセンターで実験をした。敵（人間）を殺していくうちに、最初は胴体や足を狙っていたが、切羽詰まると顔を狙っている自分に気付く。びっくりした。と同時に、殺人の訓練をしているようなものだとつくづく思った。

モノが満ちた豊かな時代になった。衣食が足りて刺激と興奮を求めるように変わっている。感情のコントロールを失った子どもたち。その刺激の行き着く先は犯罪で、「こんなに豊かなのになぜ？」と思っている大人には分からない現代の特徴といえる。

☆これは僕の住んでいる地域で以前掲載された新聞記事です（左上、新潟日報朝刊より）。

こういった類のものは、昔から、それこそインベーダーブームの頃から言われてきたので、僕自身「またか？」という感じもしますが、ゲーム（ゲームセンター）が悪く言われるのはやはり気持ちのいいものではありません。

この記事を書いた方は精神科医のようですが、やはりゲームに対してかなり偏見があるようです。ゲームをプレイしていくうちに、いつのまにか顔を狙っていたとか、殺人の訓練をしているようだとか、あたかもゲームは有害なものと決めつけているようなことを言っておられます。この記事を読んだ時、本当に腹立たしいと思いました。「ゲームは有害ではない！現実とゲームとをきちんと区別できれば、すばらしいものだ！」と、この方に言いに行きたいくらいです。

しかし最近、青少年のナイフを使った事件が多発しているので、このようなことを言われてしまうのも仕方がないのかもしれません。でも普通にゲームを楽しんでいる人、本当にゲームが好きな人たちにとっては迷惑な話です。ほとんどすべての人たちは、ゲームの世界と現実の世界を区別しているのですから。

こういった記事などは、何か事件が起こるたびにとりあげられます。もしもこれを読んでいる人の中に、ゲームが好きなくせにナイフを所持しているやつがいたら一言言わせてもらいます。

「絶対に事件は起こすなーゲームが好きで普通にプレイを楽しんでいる僕らまで悪者みたいに見られるだろー頼むよホントに」

メーカーのみなさんや業界の方々の努力によりせっかくゲームというもののイメージがよくなってきている今の状況を崩さないでほしいと思います。皆さんの意見も聞いてみたいです。よろしくお願いします。

（新潟県　服部敏之君㋒）

Ⓜゲームやアニメ、マンガなどが影響しているのでは、とはよく言われるのに、映画や小説などはなぜかとりあげられない。なんで？大人が理解できないものは全部有害なのか？言いたいことのある人は即投稿せよ！



➡（北海道　李林さん③）

Ⓜアンディはあい変わらず兄さんに勝てないのか？これではかなりのブラコ…いやいや。

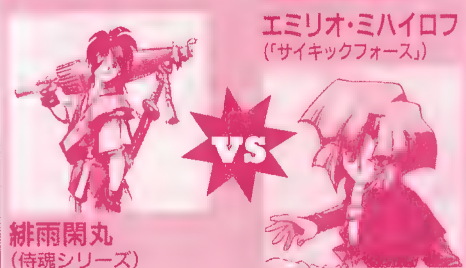


➡（大阪府　虎杖せなさん④）

Ⓜメカが自由自在に動いて闘うさまを、素直にカッコいいと思ってしまう私はガンダム世代。テムジンやってみたいです。

ザ・ドリームマッチ

THE DREAM MATCH



緋雨閑丸
（侍魂シリーズ）

エミリオ・ミハイロフ
（「サイキックフォース」）

結果…引き分け。お互いの身の上を同情し合う。そのかわりと言っては何だが、それぞれの応援団の熱狂ぶりが原因となり、場外乱闘か発生。死者数十人を数える大惨事となる。これも決着はつかない。

（福岡県　ZAX君㊁）

Ⓜショ…ショタコンウォーズ!!（古い）

シューティング用語の基礎知識
ボムれ[BOMU-RE]

ボムを残して死んだ時に使う。「ボムれよ俺」と言った時は自戒であり、「ボタン押したやろーボムれよー」とゲームに対して言った時は負け惜しみである。

（京都府　DIID君㊉）

Ⓜとてもよく聞く用語です…あるあるある！



⬆（福岡県　村上ショージのファンさん②）

Ⓜオパール、別名蛋白石。マッスルじじい万歳！

出会いと別れの国 バイナラーランド

ダラン・マイスター



⬆(兵庫県 きっしゃんブウ君⑥)

『マキシマムVS』

☆マーヴルヒーローとカプコンヒーローの夢の共演、VSシリーズも数多くの登場キャラにより人気絶頂なのだが、ふとひとつの疑問が浮かぶ。

「次回作は何VS.何なんだろう?」

そう!今作でマーヴルとカプコンが総動員でぶつかりあってしまったために「MARVEL VS. CAPCOM2」にする手もあるが、せっかく一段落したウルヴァリンのエンディングを再びややこしくするのもしゃくである。

だからといって「今作でVSシリーズは終わりっ!」というわけにもいくまい。そうなってしまったらいぶきやユリアン、ひなたや英雄先生、はたまたエドモンドやコーディ(№2-19アイランドより)の立場がないではないか!

そんなわけでここはひとつマーヴルに別れをつげて、カプコンヒーローと闘ってくれそうな他のヒーローを探してみよう。条件は次の3つ。

①カプコンと同じくらいメジャーであること。

②登場ヒーローが日常的にビームを出したり飛んだりしてるしてること。

③ステージ8に登場できそうな巨大キャラがいること。

もし「SNK VS. CAPCOM」が実現すればそれこそ夢の共演なのだろうが、やはり他の格ゲーのキャラだと、元にシステムとのギャップがあるために無理があるか…。

そこで!注目すべきは「エアガイツ」で違和感なく参加してたクラウド、ティファを中心としたFFⅦのメンバーなのである。もちろん知名度は折り紙付きだし、リミット技や召喚魔法の派手さはマーヴルヒーローに勝るとも劣らない。巨大キャラもラスボスをそのまま転用できるのでぬかりはない。

…あとはスクウェアさえ協力してくれればバッチリなのだが…。カプコンさん、スクウェアと「愛と友情のツープラトン・ファクトリー」でも設立しませんか?いや、マジな話。

(北海道 R88ピエール君㋕)

福夢の先にまた新たな夢を夢見てしまう俺たち…。もしピエール君のドリームが実現するなら技ごとの熟練度をお願い(便乗)。あとはマーヴルVS.カプコン悪役とか。ジェノサイド(キャプコマラスボス)ならオンスロートとタメはれるのでは?



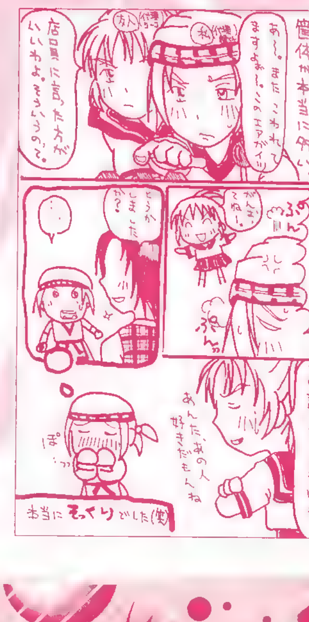
➡(東京都 守山いつかさん⑤)
福120kmでスルー・ザ・駅!勝手にしやがれヘイ乗客みたいな。

☆今、俺のマイブームゲームは『風雲スーパータッグバトル』ー何、知らない?これは96年秋にネオジオに登場した格闘ゲーム「風雲黙示録」の続編として作られた作品だ。

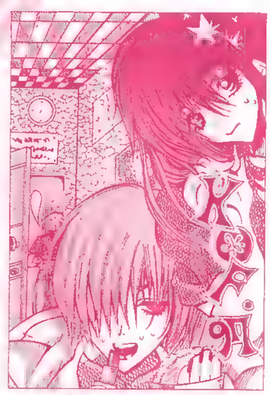
えっ、つまらなそう?何を言うか。確かに「黙示録」のほうはパッとしなかったが「タッグ」のほうは面白い要素に満ちている。退廃した近未来で統一された渋い世界観、何人にもこびない硬派な(濃い)キャラクター、コンボがつなぎやすい快適な操作性(空中でもつながるから、簡易エリアルレイブもできるぞ)、そして他のタッグ物と違って特定の場所でしかタッチできないシステム。…何、そんなの不親切だって?違うな…だからこそタッチ間での攻防が熱いのだ。さらに、闘ってるキャラが負けると味方の体力が残っていても勝敗がつくのでとても緊張感がある。この感覚は某VSシリーズでは味わえないぞ。どうだ、とても面白そうだろう?何、「キングオブファイターズ」のほうが面白そう?…やれやれ、雑誌の評価や知名度だけでやるゲームを選んでないか?そんなことでは真に面白いゲームを見つけることなどできんわ。何、もうどこにも置いてない?…ま、まぁその辺はなんとか自力で見つけてくれよな…。じゃ、あばよ。

(愛知県 WESTONE君㋖)

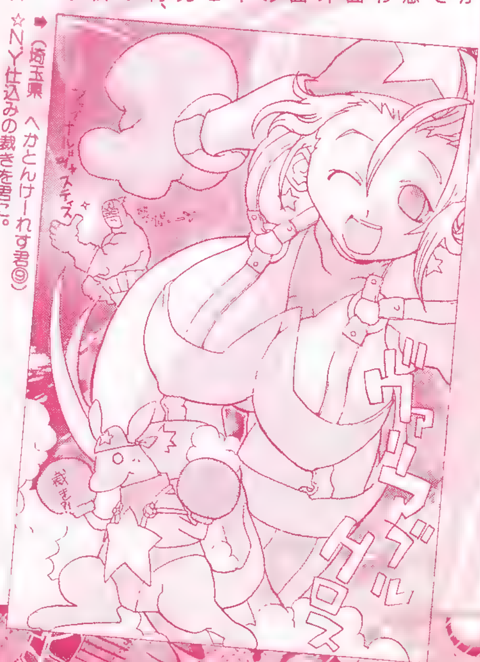
福風雲の面子も十分水準以上のヒーローだ。ここは一つ『マーヴルVS.風雲黙示録』という冒険GO!でもマーヴル社が「こんな(以下削除)にスパイディが負けるのか!」とかいって、カンカンになるやも。



⬅(埼玉県 ポルポルさん⑧)
福ゲーセン店員の成長を描く映画のロケ中だったりして。



⬆(千葉県 錦織恵子さん⑦)
福戦う前のメイクアップ。鏡の前で最終チェック。



➡(埼玉県 へかとんけーれす君⑨)
☆N.Y.仕込みの裁きを君に。

のんきな日常

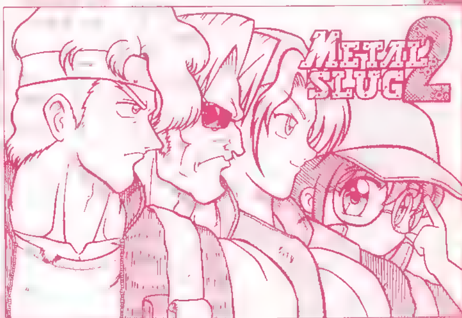
♨『そんなんARIKA』で『カイリは死んだ』とギャグのように言っていたのが実は真実だった…。てことはまさか『パンチパーマに目覚めたガルダ』ってのも本当なのか?恐るべしEX2!恐るべしARIKA!恐るべし三原のいっちゃん!
(東京都　パパ君(く))
Ⓜつーかまだ死んだと決まったわけじゃないと思うんだが。それにしても三原さん、一度お会いしてみたい方だ…。

♨SS版セイヴァーをやって初めて気がつきました。デモンクレイドルの時、顔の前で手をクロスしていたことに。今までずっと頭の後ろで手を組んで『アハーン』のポーズだと思ってました。ヴァンパイアだから色気を出してるのかな、と。
(埼玉県　ケロパス君(け))
Ⓜデミトリが色気出してもなあ。しかもアハーンかい。違う色気なら女性ファンがつきそうだけどな。なんかこう、ミステリアスでデンジャラスな色気ってのとか。



◆(北海道　えみちゃんさん⑩)　Ⓜ新キャラEmiに負けるな!全国のハニーファンは君を待っていた!

♨ある日、技術者と看護婦の結婚式が行われました。しかしその2人はゲーマーだったのです。披露宴のBGMを2人で選んでいた時…。
彼が自信を持って選んだのは何とときメモ!元メモラーとは知っていたけど、やはりメモラーはメモラーだったのね。よーし、私も対抗して大好きなザ・ハウス・オブ・ザ・デッド…いかん、これじゃめでたくない。お色直しは真っ赤なカクテルドレスで血塗られた花嫁な一んちゃって…却下。結局ときメモに負けました(お色直しにセーラー服は着ませんでした、念のため)。ときメモは退場シーンに使ったのですが、ピアノコレクションとかいうまともな曲でほっとしました。というわけで女性の方へ一言。
元メモラーでも要注意。
(群馬県　ちづるの手え〜さん(こ))
Ⓜ結婚式でゲームミュージックかあ。いいねえ。ときメモなら恋愛のゲームだから良さげだと思いました。全然変じゃないっしょ。

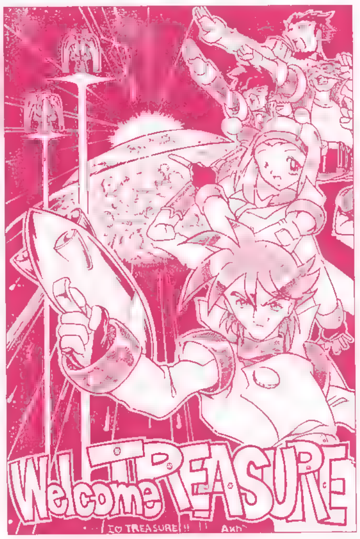


⬆(愛知県　福島由洋君⑪)
☆ゾンビにも肥満にも負けず、今日もヤツらは撃ちまくるのです!!

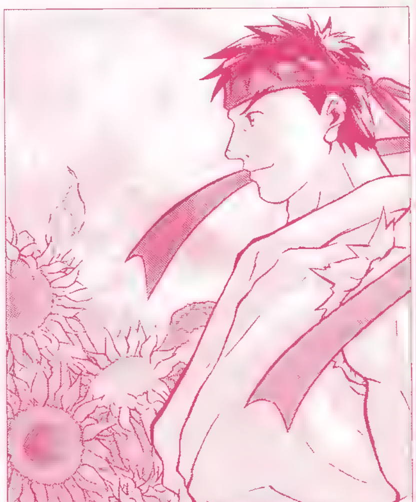
♨この四月からついに会社に入り、仕事の大変さにドタバタしています。そしてそんな日々の中、今さらながら思いました。
「サラリーマンとヒーローの二足わらじをこなしていた、あの中村等さんは偉大だったんだなあ」
私もあの人を見習って、ベラボーにがんばらなければ。社会人としても、投稿人・大聖リースとしてもーそういえば、アメコミヒーローってみんな両立しているなあ。
(滋賀県　大聖リース君(さ))
Ⓜヒーローは職業じゃないからなあ。投稿も。だけど、二足わらじがつらくてそれをやめちゃったら、本職のほうも気抜けしちゃってダメかもね。通勤電車でオヤジにまみれながらネタ考えれ。

♨No.222の愛知県の漢の子君、俺も似たようなことがあったよ。
友「テムジンのフィギュア買うたぞ」
俺「テムジン!?……ああ、バーチャロンね」
友「?そうやけど」
一瞬本当にあるのかと思ったダス。
(兵庫県　山崎MES君(し))
Ⓜ同名キャラってけっこういるけど、この2キャラは両極端…たしかに驚くな、そりゃ。フィギュア買っちゃうまでいくと、相当好きなんだなあって思うもんな。

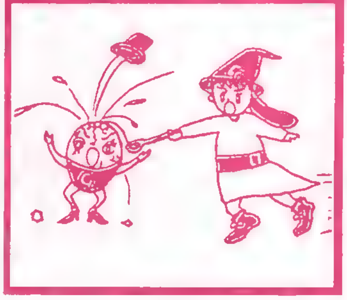
♨突然だが、テレビ中継感覚の演出が好きだ。オリンピックやワールドカップの祭りみたいな模様をテレビを通じて見ているうちに、そうなったのかもしれない。
そういった意味で、KOF97のゲーム展開や背景、試合前の演出は、個人的に好きであり、シリーズの中で一番好きなゲームである。テレビカメラクルーやラウンドガールの存在。K-1グランプリを思わせるような試合運び。
他のゲームも、そうしろとは言わないまでも、ゲームの話に「世界規模の大会」といった言葉があるならば、誰もいない路上で闘うよりも…と思ってしまう。でもポリゴンものでそういったものを要求するのは今のところ無理かも知れない。サイバースレッドやバトルトライストあたりが限界のようだが、エアガイツやバーチャストライカー2を見ていると、そんな限界も簡単に破られるような気がする。
そんなことを考えつつ、今日もKOF97をやりに行くのであった。
(千葉県　会田惣君(す))
Ⓜ見ているのは選手のファンだったり、遠くの電光掲示板には選手の姿が映し出されていたり。世界中の人が楽しみにしていて、盛り上がっている…という雰囲気のよく出た演出だよね。実際、このゲームは毎年お祭りのように楽しみにされてるゲームだし、そのへんのファン心理と合ってると思いマス。

➡(大阪府　AKD君⑬)
Ⓜあのう、シルバーガンでたまに出てくる犬は…なぜ犬なのか!?あいつの正体は!?


♨ネクロのモデルは松山千春だと思う。理由は…。
●北国生まれ
●歌を歌う
●口が悪い
●八○である
(沖縄県　時代遅れの漢君(せ))
Ⓜうまい!と思ったけど、八○はかわいそうだろ。


⬆(大分県　南カンヌさん⑫)
Ⓜ夏には少し早いかな?青空の下のひまわりも、彼に何かを教えてくれるのかな。

The House of Full Violence



『チキチキESPモノ』

…四月二十二日。ホームタウンの某市をプラプラしていると、ふと訪れたいつものゲーセンに長蛇の列。……なんと、

それは先行入荷の『エスプレイド』!!

待つのは嫌いな私だが、ゲームに関しては待ち承認。つーわけで並ぶ。待つ。初プレイの感動のため画面は見ず。誰でも初めての時はドキドキしなくちゃネ♡(毒モード)

そしてついに来た私の番。

おお、タイトル画面の声がシブいぜ!どれくらいシブいかっつ～と(以下あまりにマニアなので規制)だ。次いで自機選択。……つ～かこのゲームの場合は人だから自人選択だ。まぁいい、ちょっとしたフレンチ魂だ。ボンジュゥウル!!

で、出て来たのは3人。アンチ眼鏡&ロング&ロリの私としては一番右の小娘は却下だ。ん?真ん中のがなんか某蜂のTYPE-Cクリソツ。よし立ち上がれJ…え～と…J-B5th?異人か貴様!?俺、今から五郎に決定。ワープロで原稿書くライター様の気持ちにもなれィ、英数入力に切り替えて小文字も使うとなりゃあ面倒だろが!!てなワケで五郎に俺的即決オーケィ?レッツゴゥ!!

そして飛び立つマイ五郎。しかしメインショットが拡散するけれどパワーが爆裂弱虫!どういうこっちゃと踊りかけるも、パワーショットが高威力であった。おぉっ、あんなにカタい中型機が一掃射で撃沈!?強いぞパワショ!!強スギ王の称号を授けよう。

そして迎える1面ボス。おぉ、音楽がかなりイカす…なんかヒーロー物っぽくて良。しかも弾は多いが避けやすい。スイスイ避けてるとなんか上級者っぽくて気持ちいいっス。で、パワーショット使いまくるとなんか2面までは楽々クリア。3面ともなるとマイ五郎も息切れ、てゆ～か弾多スギ。でも避けられるから謎的。人これを蜂マジックと呼ぶ。

3面ボスがなんかクソ生意気な若造で、やけに体力が多い。ボス戦が長いのはちょっとダラくて嫌いな私だが、まぁ攻撃自体は穴だらけっぽかったのでほぼ楽勝で撃沈。

何だ?やけに前作と比べて難易度下がってないか?なんて密かに思いつつ、4面。何やら画面の見た目80%が当たり判定になっている。私の涙がコンパネに消えた。

ボムつーかバリア、アレがキツいですぅ～。画面の一部しか弾消ししねーの。それと、人間系の敵の死にっぷりが残虐表現コード瀬戸際に見えるのは私だけなんでショか?

しかし全体的にカッコEし、下手な私でもやってて楽しいと思えるし、上級者の方々には稼ぎもアツそうなので、幅広いゲームだと思います。今ならこれ、言わせてくだたい。

うぅむ、これでショートのボーイッシュ系おなごキャラがいれば俺様絶頂なのに…。

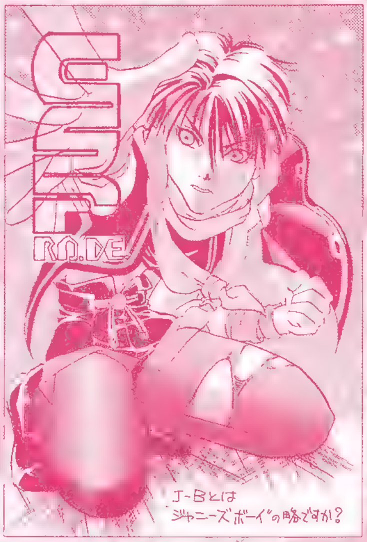
(千葉県 ちくわミサイル君㊀)

(編)敵が犯罪張り手組織夜叉だからといってあのホロコーストっぷりは非道(特に最終面)。ESPみね討ちということで安心しよう。あとはJ-B 5thの得点アイテムが『円』ではなく『￠』なら完璧。



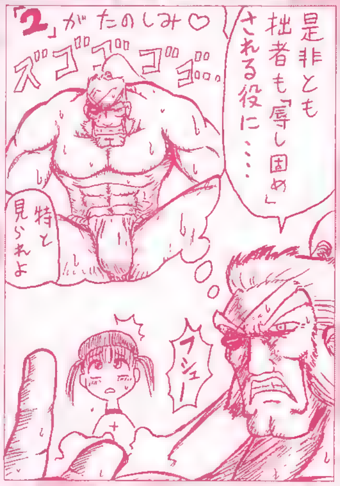
➡(東京都 たつりんさん⑰)
(編)カルロスの「さよーなら」に八つ裂きにされた回数50有余回…泣いたら負けよの堕落天使。

エロス村 ～黄金連休はエロス村の巻～



⬅(神奈川県 藍屋キリコさん⑭)
…ばかな大人を倒すまで、縫い合わされない影法師。

☆嫁にこないか?



⬅(東京都 素敵☆凡人君⑮)

「読者一人の好きな娘ベスト10」

(とりあえずアーケードONLY)
1位 キカ・グリフォン
2位 レイン
3位 シェルミー
4位 ティファ
5位 ティナ
6位 ブレア・デイム
7位 かすみ
8位 エレイン
9位 ブルー・マリー
10位 ナジード

～解説～

キカ・グリフォン(バトルトライスト)

オススメだな。文句なしに俺の中では筆頭だな。あのキツ2のボンテージとパツキンとナイスなばてひが究極までにタマらん★愛してるということですます。

レイン(スターグラディエイター2)

お嬢(お姉さま)、爆乳、パツキンetc。すべて自分の理想が反映されている女性。もう理性その他は消滅必至だわ。自分を見失いたくないです!

まあ、こんなところで残り8キャラは2号先あたりで公開予定。

(神奈川県 ダンマス君㋟)



⬆エンディングも超クール。⑯



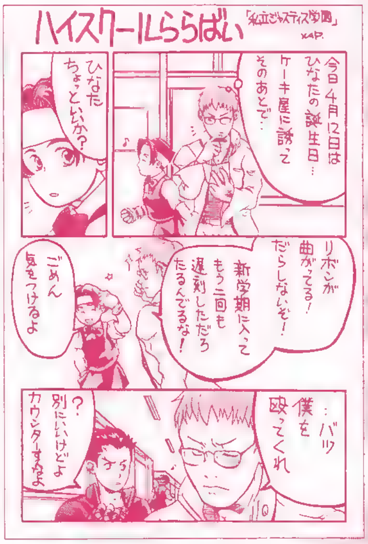
➡(新潟県 しゅうさん⑱)
(編)ついに女格闘家向け女性誌が!本屋さんでてね。

ダークなのぞみかなえます。



➡（大阪府　"D"-SYSTEM君⑲）

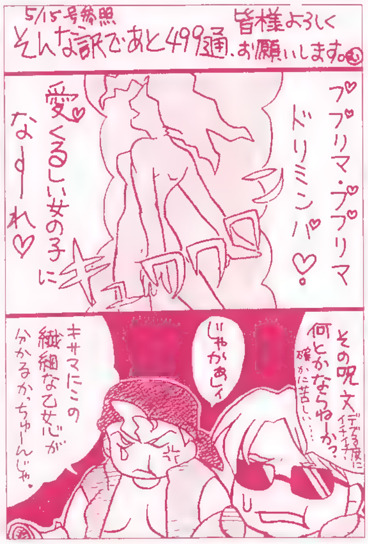
超芸魂。



➡（青森県　黒川春姫さん㉑）
Ⓜ彼にフツーの青春時代という、幸せな時間はおとずれるのだろうか…。白学ランじゃムリ？



➡（兵庫県　海原竜之介君㉒）
Ⓜぬう…何という無情。店員に訴えても戻らんものは戻らんのか？



➡（東京都　深居むらさきさん㉓）
Ⓜどうやったら戻るのかわかんなくて、そのままやり続けて喜んでた私は女としてダメなのか!?㊎結果として攻略どうりだからOKじゃん。乙女としては…今日は大気だ。



➡（神奈川県　行方燕君㉔）
Ⓜ勢いだけで笑えてしまう彼って、偉大なんだか、何なんだか…。



⬆（君ん家の隣　素敵☆凡人君⑳）
Ⓜうおっ!?それって赤ちゃんが撃ってんのかなあ!?銃弾飛び交う中はいはいしてるくらいだもんなあ、強いなあ。㊎とりあえずナズカと日本物産に拝礼ですね。

替え歌シリーズ

♪SHAZNAの「スイートハートメモリー」の節で。

僕はいったいいつ頃から　ゲーセンで格ゲーしてるの
そうだストⅡからだ　あれ以来格ゲーしかしていない
けれどもいまだに　必殺技は思い通りに出せないままで
どうしてなのか悩み続けて　思わずため息などついてしまう

まわりを見れば　何気なく　さりげなく連続技
自由自在　決めまくり　超必さえ思いのまま
たけど僕のマイキャラは　技が出すなぜかシャンプ
それでもいつか昇龍拳　好きなだけ出したいな ※

読み勝ちをしても　技出なきゃ無意味だ
結局コマンド入力の正確さ　それがすべてか
とにかくいまだに　必殺技は思い通りに出せないままで
どうしてなのか悩み続けて　思わずため息などついてしまう

振り返り　過去を思い出し　どうせダメだなんて言わずに
努力し続けてれば出せるさ　いつの日にか君も僕も…

※繰り返し

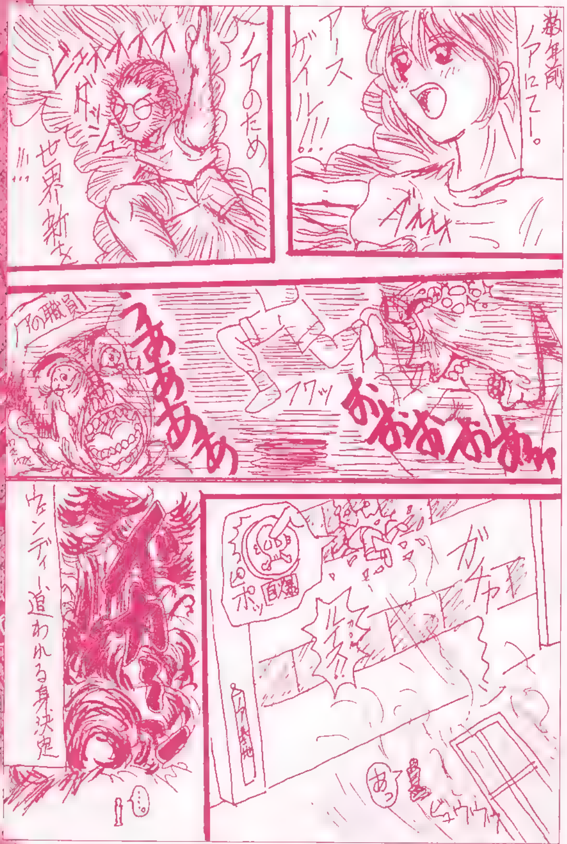
生まれては消える格ゲーに　極めた思い出欲しいから
努力するしかないさ　だけれど出ない時は出ないんだけど

回して　レバーを回して
ボタンはできれば目押ししていこう
技はレバーとボタンのハーモニー
やりこんで　シンクロ度上げましょう

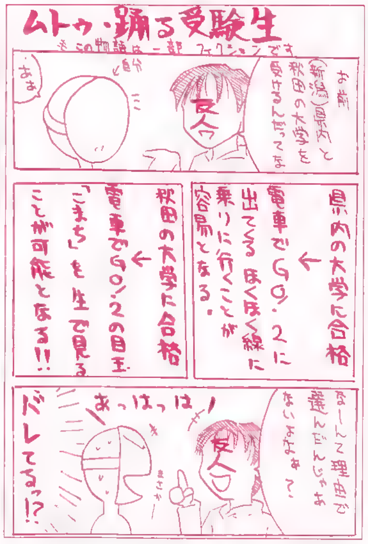
やりこんで…

（奈良県　ヒデ君㊱）
Ⓜすばらしい！自分もこんな思いをする時があるなあと、思わず胸が熱くなってしまったよ…うう。全国のぷきっちょさんも、技が出せなくて悲しくなったら、この歌を口ずさんでがんばるといいぞ！

「車中の読みもの超芸魂」



⬆（大阪府 "D"SYSTEM君㉙） 福ノアって浦安にあったのか！

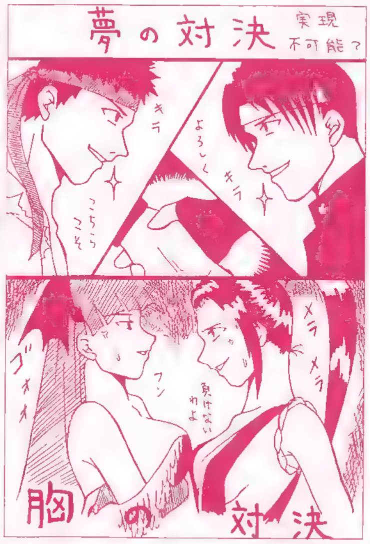


➡（新潟県 芹沢瑛次君㉖）福人生ほくほくだ。踊るマハラジャ見てさらにほくほくほく。

☆オーレィ！ホモホモッ！
今、ホモオヤジが熱い！実はいぶき好きな僕もアンケートにローレンスの名を書いてしまったほどだ！ホモオヤジは使ってて恥ずかしいが、今回は特にあの顔つきがホモっぽいのでよい！アディオース！ （茨城県 電脳バイオむお君つ）



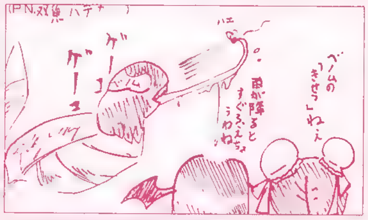
➡（大阪府 中川こいちろ君㉕）福刑事名物仲間割れランチャー地獄、全国ゲーセンで近日発生予定。



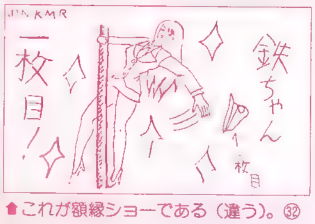
➡（栃木県 田中マリさん㉘）福夢で終わらせないぞ、でも大人の諸事情ってやつはゴスッとありそう。



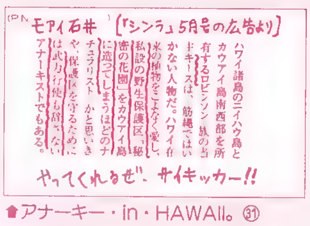
➡（群馬県 アスカ君㉗）福わりかし重要な選択なんですけどねえ。



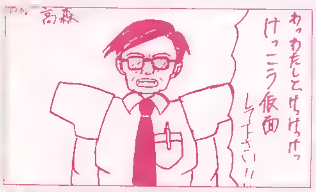
⬆もう6月ですものね。㉚



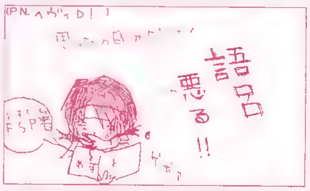
⬆これが額縁ショーである（違う）。㉜



⬆アナーキー・in・HAWAII。㉛



⬆俺の若月香織になれ宣言。㉞



⬆プシャっと死ぬからエスプシャ。㉝

☞こないだ気づいたんですがナコさんのBが81に！おとなです（そうでもないか）。リムちゃんは69にパワーアップ。
（東京都 にとらん君㉦）
↑初期値は73だったのに。時の魔法をかけられてオトナになってゆくー。

☞次のぷよぷよは「詩」。ゲストはなぜか俵万智。登場キャラは全部ポエマー。多分、企画段階で滅殺。
（東京都 桜間連珠君㉾）
↑珍企画は玉砕覚悟で提出が花。

☞「ショッカー」について語るのは禁止されているのでしょうか。
（埼玉県 O-K-N君㉨）
↑ライクとラブの間ね。

☞「レギオン」は英和辞書によれば古代ローマの軍隊を指すそうです。語源はラテン語「Legio」で意味は「軍団」。レギオンが「悪魔の軍団を指すというのは、おそらくそこから転じたものだと思います。
（東京都 ヤマネ君㉨）
⬆どうもですぅ。レギオレプス？

☞対戦ホットギミック2ではダラ天の鬼瓦虎

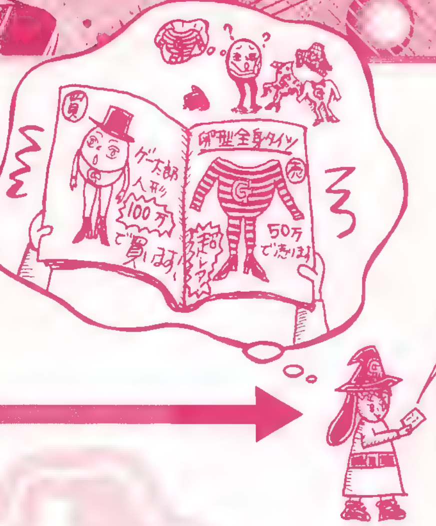
今回だけ福田が担当の つっこみ三昧

男（職業空手バカ、極めて不潔）が登場し、おしおきしなければならないのか？
（兵庫県 腹がD型装備君㉢）
↑蝿叩きでケツ打ち据え500回の刑。

☞5月15日号の表紙ウラ、サイキックフォース2012ストーリーにて、幽閉されるサイキッカーは良しとしても、居場所を失っていく超能力って何？
（千葉県 あ君㉣）
↑超能力ついに人権獲得。

☞「ウォーマシン・ハイパーアーマー」歩き方がなんだかウッチャンの九州男児のように見えてしまう（byウンナンファンクラブ会員の姉）。
（東京都 ダークハンターRX君㉤）
↑殉職刑事…ある意味ダイナマイトだわ。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号に則って記入してください。
●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③

買います

●ネオジオのソフトを買います。リスト、希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒216-0003 神奈川県川崎市宮前区有馬7-16-9 岩沢正泰）

●新声社福袋1998のリリスとバレッタのポスター、バイオハザード2のポストカードとキャンペーン商品のキーホルダー、七瀬葵関連のものを買います。品名と希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒816-0082 福岡県福岡市博多区麦野1-5-15 高橋方 馬場真一）

●バーチャロングッズ（同人誌、便箋など）を買います。文通もOKです。③（〒420-0916 静岡県静岡市瀬名中央1-4-5 大前田佳里）

●マーヴルVS.カプコンの関係グッズ（ポスター、小物、非売品）を買います。品名、希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。②（〒338-0002 埼玉県与野市下落合1080-1-803 大山光）

●鉄拳2デフォルメキーホルダーのアンナ、リー・チャオラン、ロジャー、デビルカズヤを300～500円で買います。その他、鉄拳に関するものがあれば、希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒590-0945 大阪府堺市戎之町東2丁1-27-1011 平田英子）

売ります

●SNK、ラスプロ、FFⅦなどの同人誌、ムック、原画集、CD、トレカなど約70種を売ります。まずは葉書で連絡ください。③（〒980-0845 宮城県仙台市青葉区荒巻字青葉85 斎藤文恵）

●KOF97、98の非売品カレンダー（美品）を3名に売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒565-0084 大阪府豊中市新千里南町3-3 C3-207 大西正義）

●スーパーリアル麻雀PⅥ色紙セット（P'sCLUBのプレゼント）を売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。送料そちら持ち。③（〒839-1321 福岡県浮羽郡吉井町268-14 加藤慎也）

●ネオジオCD限定セット「KOFスペシャルアイテムBOX」を売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒710-0145 岡山県倉敷市福江779-1 平井奈緒美）

●ゲーメストNo.3～37と92年1～12月号の47冊を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-20-9 菅野秀昭）

交換・その他

●こちらのバレッタの等身大ポスター（美品）をあなたの八神庵の等身大ポスターと交換してください。80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒981-3125 宮城県仙台市泉区みずほ台9-2 ヴェルビュみずほ台2-13 山田博子）

●とにかく「私立ジャスティス学園」完全燃焼だ!!という人で、友情心のある文通友達を募集します。年齢・性別不問です。③（〒377-0007 群馬県渋川市石原922-1 木暮ミユキ）

●便箋の作り方を教えてくださる方がいらっしゃいましたら、お手紙ください。③（〒678-0067 兵庫県相生市那波西本町6-1 元佐宏子）

売ります! 新品・美品 送込み価格です。
ときめきメモリアル プライズ
・フォトスタンド（全員）1万円↑
・フラットキーホルダー 1（全員）1万円↑
［ポストカード付］
その他にもバラで色々ありますので（古い物から新しい物も）リスト送ります。
センチ、EVA、サクラ、FF7等もあります。
譲って下さいコーナーもありますので…
よろしくです。
まずは80円切手同封にてご連絡下さい。 〆切③
〒376-0041
群馬県桐生市
川内町2-50-6
谷内瞳 まで
お待ちしています。



売ります→ ゲーメスト増刊orムックのWH2、龍虎2、サムライスピリッツ、スーパーストII、ザ・ベストゲーム、ヴァンパイア、豪血寺一族2（CD付）、KOF'96ニューブック、RB餓狼SPグラフィカルマニュアル を売ります。ポスター等はついてません。（スミマセン）希望価格明記の上、W葉書か〒80＋宛名シール同封でご連絡下さい。②

おととし行なわれたゲーメストEXPOの2日目で、ときメモの紐緒さんコスプレの女（=私ですが）の写真を撮られた方で焼増かコピーして下さる方、切手等いりませんのでどうかご連絡ください。③

あと、ときメモのうたをもっとX2000に入れてほしい!で署名集めてますので興味お持ちになった方は切手いりませんのでご連絡を!! ③

〒343-0023 埼玉県越谷市東越谷1-5-16 中島歩まで



PF サークル 募集 締め切り③



サイキックフォース（PF2012）が好きなら、文通・行交して下さい。また PF中心又はOnlyでサークル活動しているサークルさんでもし会員を募集している所がありましたら、文通して下さる方と共に下記の住所まで。
〒066-0021
北海道千歳市東郊2丁目6-16
柳 美雪まで（高3 女）
※ 文通、行交希望の人は80円切手同封でサークル希望の人は送料はこちらで負担させていただきます。

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド胆を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！
〒101-8935



新たなる宴へのインビテーション

サイキックフォース2012に発売決定! SOON!

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

いよいよ本格始動！今回はサイキックの基本をあらゆる点で網羅。気になりだした人は必ず、忘れずに内容をチェックして発売に備えよう！（1カ月後に読み直すのも可）

担当：石井ぜんじ
構成：VMT-RED、田渕健康

いよいよ『サイキックフォース2012』の発売も、あと少しとなってきた。これまではキャラクターを中心に紹介してきたが、ここからはそのゲーム性について踏み込んでいこう。

サイキックフォースのシリーズは、他の対戦格闘ゲームとは違ったゲーム性と魅力を持っている。そのため、新しくプレイする人にとっては、ややとっつきにくく感じるしれない。

そこで今回は、サイキックとはこんなゲームというのを大まかに捉えてもらいたいと思う。そのための基本的な解明が内容の中心となる。基本的なこととはいっても、それだけに大事なことばかりである。

すんなりと入っていくために、新しくプレイしたい、という人は、今回の内容を忘れずに目を通しておいてほしい。

宴は、今まさに始まらんとしている。

斬新かつわかりやすいオールレンジバトル

『サイキックフォース2012（以下、PF2012）』は、キャラクターが超能力を使って空中戦闘をするため、上下左右に自由に動ける。重力に縛られず、広い空間のあらゆるフィールドが「バトルフィールド」となるのだ。

しかし、ゲーム的には、「奥行き」の概念はない。その点では、重力のなくなった2D格闘と同じようなもの。当たるか、よけられるかがはっきりわかるので、心配しなくても大丈夫。わかりやすいはずだ。

この広い空間を、直線的なダッシュ、クイックダッシュなどで移動し、突っ込んで殴り合っていく。ダッシュを使った動きはPF独特なので、感覚的に少しずつ慣れていこう。このサイキッカー感覚が、基本かつ奥義でもある。

安定感があるバリアガードシステム

対戦格闘ゲームといえば、まず気になるのがガードシステム。せっかく100円払っているのだから、まずは相手の攻撃をきちっとガードして遊ばせてもらいたいところ。

PF2012のガードシステムには「バリアガード」と呼ばれるものがあり、このバリアガード（Gボタン押しっぱなし↓レバー1回転）を張れば、すべての角度からの攻撃をはじき返せるのだから。

今回は「バリアブレイク」という対バリアガード技が追加されたものの、いざというときは、たいていバリアガードしておれば大丈夫だ。

「新しいシステムだから、相手の攻めが怖い」という人でも、バリアガードしていればひとまず安心。というわけで、安心度の高いゲームである、ということがいえる。

もちろん、バリアガードをずっとしているとゲージがなくなってしまう。いかにゲージを溜めつつ、危険なときのみバリアガードを張っていくか？その攻防が深いところである。

超能力技を使って想像的攻撃が可能に

PF2012の、他のゲー



▲
膨大な量の水塊を相手にたたきつける、サーペントプレス。水の能力を持つカルロといえども、80%のサイコゲージを消費してしまう大技だ。

運命か？

念の込められた法具、金剛輪を出現させる玄信。回転して身を守る、防御・迎撃用の法力である。
▼



宿命か？

サイキックフォースの歩み

THE BEGINNIG OF PSYCHIC STORMY

96年2月、幕張メッセにて開催されたAOUショーにおいて、『サイキックフォース』は世に姿を現した。

対戦格闘のエッセンスを取り入れつつも、「360度がバトルフィールド」という、対戦ゲームとしては画期的な新機軸！加えて「超能力者」という素材を巧みにゲームシステムと融合させた結果生まれた、奥の深い駆け引き！白熱の戦略性！新たな可能性に満ちたゲーム、それが『サイキックフォース』であった！

注目されたのはゲーム性ばかりではない。マイノリティであるがために「虐げられる者」として描かれた「超能力者」たちが織り成すストーリーは、多くのファンたちの支持を得た。

ゲーメスト編集部においても、一部ライターたちの熱烈な支持を受け、誌面上では『サイキック〜』ならではの独特の記事が展開された（各キャラが持つ超能力技について図解解析した「超能力者ファイル」や、対戦のプロセスを誌面で再現した「対戦リプレイ」など）。『サイキック〜』が発売された当初、巷では新感覚の操作系に若干の戸惑いが見られたものの、しばらくすると各地で対戦が盛り上がり始める。コアなファンを中心にして火がついた対戦熱は決して派手でなかったものの、プレイヤーたちの間では日進月歩で戦略が進化していったのである。

そして、96年7月に登場したのがバージョンアップ版の『サイキックフォースEX』。前作の不満点を徹底的に改良し、その結果、絶妙なバランスを持ったゲームへと進化することに成功。対戦の盛んなゲーセンでは、プレイヤーたちのニーズに応えた作品として長期稼働を記録した。

そして98年6月！前作から2年の時を経て、いよいよ続編である『サイキックフォース2012』が、全国のゲーセンに出現する！

サイキックフォース2012前夜祭

98年6月、遂 COMING



空間を制す者だけが激戦を勝ち抜ける！

ムにない面白さの大部分を占めるのが、発想の豊かな超能力技の数々である。

超能力技は、他の対戦格闘と違い、殴る、蹴るという技に縛られない、さまざまな能力がある。単純に直線的な飛び道具もあるが、飛び道具にしても曲がるもの、分裂するのもある。また、左右からはさみこむものすらある。

これらの超能力技は、広い空間があってこそ生きてくるものだ。そして極めつけが、布石技といわれる超能力技の数々。フィールドに設置しておいて、反射、共鳴させたりして、相手を封じこめる。連続して複数の超能力技を計画的に使うことによって、徐々にプレッシャーを与えていく。このような戦略的な楽しさは、他のゲームではなかなか得られない深さがある。

サイキッカーの存在証明 それが"超能力"

超能力技はゲーム上の性質だけでなく、キャラクターの性質にも関わってくる。マイト→雷、パティ→音、エミリオ→光、ウェンディー→風など、各々の個性を反映した力であるところが魅力の源である。キャラクターに合った性質・性能の技を決めて勝ったときの嬉しさは、また格別だ。

キャラクター性が色濃く反映されている技に、奇抜なアイデアの超能力技がある。風で相手の動きを封じる、ブラックホールに吸い込む、闇で相手のサイコゲージを吸い取る…などは、個性が最も反映した技といえる。

第2次超能力大戦 勃発！

全く違った個性同志のぶつかり合いを表現しているのが超能力技である。各キャラクターがそれぞれ違った、奇抜なアイデアの技が使える。そしてそれがキャラクター性に結びついているところが、超能力というもの最大の魅力だ。

キャラゲーとはいわせない 真剣勝負の奥の深さ

PF2012の魅力は、そのキャラクターの映像美だけでなく、真剣勝負に耐え得るゲーム性であるというところが大きい。

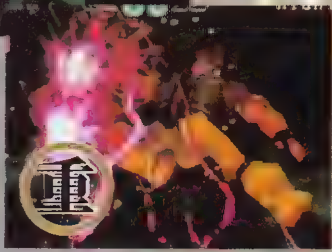
まず、操作自体は複雑ではないのに、やり込むほどに自分がうまくなっていくのが感じられる。広いフィールドの生かし方、動き方や、相手の行動を読むことが重要なために、腕の差が現れてくるのだ。

ゲーム的には、逃げ回れたり、一方的に攻められたりすることがないように、システムが練り込まれている。1作目の『サイキックフォース』はバリアガードが強かったが、その後登場した『サイキックフォースEX』では、逃げプレイがしにくくなり、より攻める意味がなされている（PF版ソフトは、このEXがベースになっている）。

そして今回のPF2012では、各システムが"こうなったらいいな"と思うところが、進化している。マニアの期待を裏切らない続編ゲームは、今どき貴重だ。

「所詮キャラゲー」と半信半疑な人は、まずプレイしてみてほしい。そして、そのゲーム性の凄さを確かめてみることをオススメする。

▲敵を稲妻の檻に閉じこめ、電撃を与えるエクスキュージョン。飛び道具の中では、最大クラスの攻撃力を誇る。



▲コマンドでつかみ技を持っているガデス。相手の顔面を結界に押しつけて、パワーに任せてガリガリと削りつける。



▲左右方向に逃げる敵の退路を断ち、闇の棺に封印するミラージュコフィン。この後、封印された贄は巨大な杭で貫かれる。



▲巨大な扇状の雷撃で広範囲をカバーするスタンコレダー。相手を結界に追い込み、とどめを刺す必殺の兵器だ。



◀結界内の四方八方に設置した音塊。不思議な力の宿ったその珠は、パティの奏でる永遠の竪琴によって共鳴する。

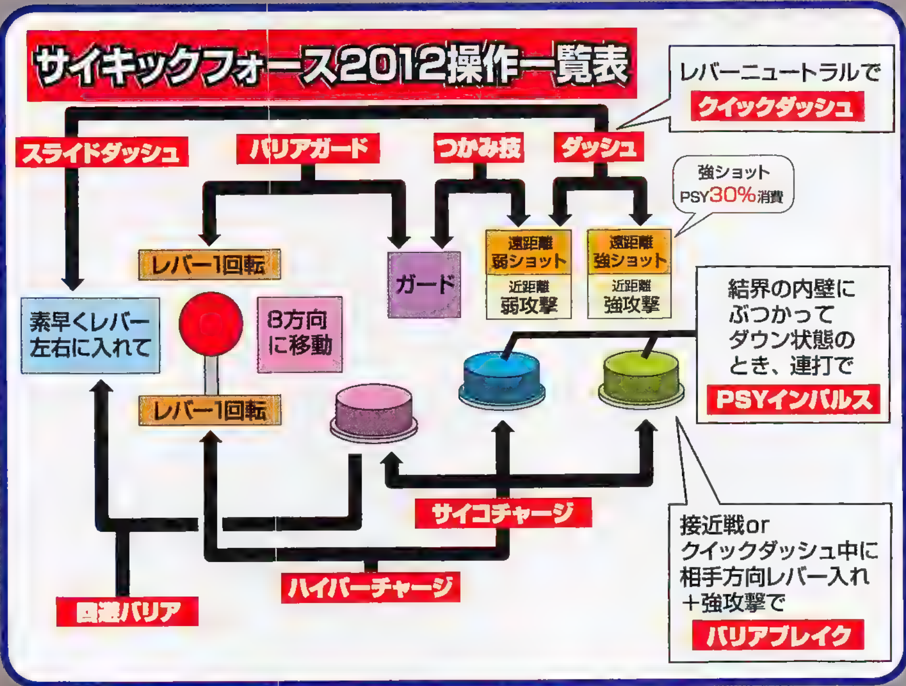
前作を知らなくても、PF2012が楽しめる！
次ページは「サイキック基本システム解説」だ！

2012

前作をやっていなかった人のための サイキックフォース2012 基本システム解説

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

操作・入力自体に難しいものはない！ ここでは大きく「攻撃」「防御」「移動」「ゲージ」「その他」の5つに分けて、順次説明していくので、1つ1つ確実に覚えていこう。



攻撃に関する動作

遠距離での通常攻撃

相手との距離が遠い場合に攻撃ボタンを押すと、飛び道具を発射する。

前作では、弱、強、どちらのボタンでもノーマルショットを発射していたが、2012では、弱のみがノーマルショットで、**強だと超能力技扱いの飛び道具**を発射する。

弱のノーマルショットは、威力は低いものの、スキが小さい。ダメージを期待するのではなく、相手の行動を邪魔するために、牽制として撃つのが主な使い方だ。

ただし、クイックダッシュで抜けられてしまう、という大きな弱点がある。

強の飛び道具は、弱よりはややスキが大きいが、その分ダメージも大きい。



相手との距離が離れているときは、ショットによる攻撃。

近距離での通常攻撃

相手との距離が近いときに攻撃ボタンを押すと、ショットではなく、パンチやキックといった打撃技による攻撃を繰り出すことができる。

弱攻撃は、出が早いが威力は低い。強攻撃は、出は遅いが威力は大きく、相手を吹き飛ばすことができる。

また、攻撃ボタンを一定の順番、タイミングで押していくことにより、打撃技によるコンボ（連続技）を繰り出すことも可能。

2012では、各キャラが軽量級、中量級、重量級の3種にタイプ分けされていて、それぞれ異なるコンボのバリエーションを持っている。

また、打撃技とは別に、**ガードボタン＋弱攻撃ボタン同時押しで、相手を投げることもできる。**

タイプ別コンボの違い

タイプ	キャラクター		コンボ
軽量級	マイト、パティー、ウェンディー、エミリオ、玄信	A	弱 弱 弱 弱
		B	弱 ○ 超
		C	弱 ○ 弱 超
		D	弱 弱 ○ 超
中量級	カルロ、レジーナ、刹那	A	弱 弱 弱
		B	弱 ○ 超
		C	弱 弱 ○ 超
重量級	ゲイツ、ガデス	A	弱 弱
		B	○ 超
		C	弱 ○ 超
		D	弱 ○ ○

超能力技

いわゆる普通の対戦格闘ゲームの「必殺技」にあたるのが超能力技。

技ごとにサイコゲージ消費量が決まっていて、サイコゲージが足りない状況では使うことができない点に注意。

サイキックフォース独特なのが、コマンド入力の方向について。例えば、「➡⬅＋弱攻撃ボタン」というコマンドの技だったら、自キャラがどの方向を向いていようと「➡⬅＋弱攻撃ボタン」という入力でOK。相手キャラと位置が入れ替わっても、常に同じコマンド入力で技が出せるのだ。

逆に、「➡⬅＋弱攻撃ボタン」というコマンドの技は、「⬅➡＋弱攻撃ボタン」とか、「⬆⬇＋弱攻撃ボタン」などのように入力しても出すことができる。

方向撃ち分け

2012では、超能力技の方向撃ち分けが可能になった（一部できないものもあり）。

普通にコマンド入力をすると、必ず相手のいる位置を狙って超能力技を出すようになっているが、これだとダッシュで動き回っている相手にはなかなか当てることができない。

超能力技を撃つとき、**コマンド入力後、さらに撃ちたい方向にレバーを入れてから、もう一度ボタンを押せば、方向撃ち分けができる。**相手のダッシュ移動を読んで、狙い撃ちができるぞ。



相手のダッシュ方向を読んで狙い撃ちできるぞ。

バリアブレイク

相手との距離が近いとき、もしくはクイックダッシュ中に、相手の方向にレバーを倒しながら強攻撃ボタンを押すと、バリアガードを破壊しながらダメージを与えることが可能なバリアブレイクを出すことができる。

サイコゲージを50%消費。

PSYインパルス

壁にたたきつけられたときに、さらに追い打ちをくらうと「壁ダウン」という状態になってしまう。

壁ダウンしてしまったときに、弱または強攻撃ボタンを連打することにより、PSYインパルスという起き上がり攻撃を出すことができる。

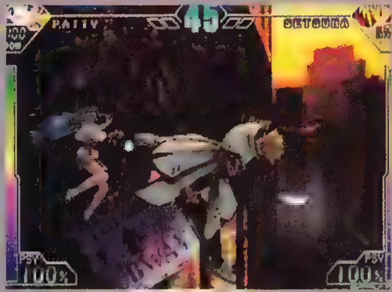
弱だと、発生が早いが範囲が狭く、強だと発生が遅いが範囲が広い。

サイコゲージを25%消費。

防御に関する動作

ガード

ガードボタンを押すと、ノーマルガードをすることができる。通常の打撃技、通常ショット（弱ショット）、バリアブレイクについては完全に防ぐことが可能だが、超能力技には削られたり、吹き飛ばされたりしてしまうし、投げ技も防ぐことはできない。



使える場面もあるけど、やっぱり頼りないノーマルガード。

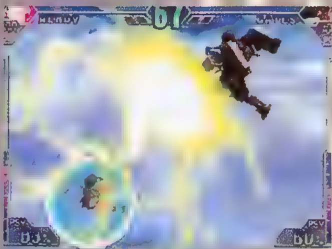
バリアガード

レバー一回転＋ガードボタンで、バリアガードを張ることができる。実戦的には、**まずガードボタンを押しっぱなしにしてから、レバーをクルクル回す**、という入力方法がオススメだ。いったんバリアガードが発生したら、ガードボタンを押しっぱなしにしているだけでバリアガードが出続ける。

バリアガードは、超能力技を完全に防ぎ、投げ技もくらうことがなく、非常に信頼性の高いガード方法となっている。もちろん、通常の打撃技、弱ショットも防いでくれる。

バリアガードを破れるのは、バリアブレイクだけなのである。また、バリアガードに接触した相手は吹き飛ばされてしまうので、バリアガードで相手を弾いて、壁にたたきつけることもできる。

バリアガードの弱点は、サイコゲージの消費が激しいこと。**張りっぱなしにしていると、すごい勢いでサイコゲージが減っていってしまうのだ。**



安心のバリアガード。防御の基本だ。

回避バリア

回避バリアは、相手の攻撃をくらって吹き飛ばされた瞬間に、**レバー左右＋ガードボタン**の入力で出せるバリアガードの一種。サイコゲージを50％消費する。

コンボ等の吹き飛ばし攻撃をくらったときに出せば、その後の追い打ちをガードすることができる。

移動に関する動作

ダッシュ

移動したい方向にレバーを入力しながら、弱攻撃ボタンと強攻撃ボタンを同時押しするとダッシュができる。

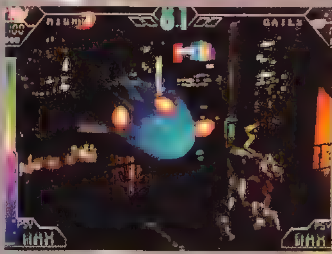
次ページでも詳しく解説してあるが、この2012における、**最も基本的な移動方法**である。



まずはこのノーマルダッシュに慣れよう。

クイックダッシュ

レバーをニュートラル（中立）の状態で弱攻撃ボタンと強攻撃ボタンを同時押しすると、クイックダッシュができる。クイックダッシュは、必ず相手のいる場所へ突進していく、**攻撃のためのダッシュ**となっている。



クイックダッシュは、ノーマルショットを無効化する。

スライドダッシュ

レバー左右＋弱攻撃ボタンと強攻撃ボタン同時押しで、スライドダッシュができる。

スライドダッシュは、相手を中心に弧を描くように曲線移動するダッシュで、主に相手の攻撃を避けるために使う。



2012からの新システム、スライドダッシュ。

ゲージに関する動作

新ゲージシステム

2012では、体力ゲージとサイコゲージが一体化したゲージとなっている。

相手の攻撃をくらって体力を失うと、その分サイコゲージの最大値が上がっていくようになったのだ。残り体力が少なくなるほど、サイコゲージ消費の激しい超能力技を連発できるようになるってわけ。

ハイパーチャージ

ボタンを3つすべて押しながら、レバーを1回転させると、ハイパーチャージができる。

これは、自らの操作で体力を削る代わりに、**攻撃力とサイコゲージの最大値をUPさせるもの**。攻撃力はゲージの上に表示され、ハイパーチャージを行わない限り、この数値は常に100となる。

サイコチャージ

超能力技やバリアガードを使っていれば、サイコゲージはすぐになくなってしまう。減少したサイコゲージを急速に回復させるのが、**レバーニュートラル＋ボタン3つ同時押し**によるサイコチャージだ。

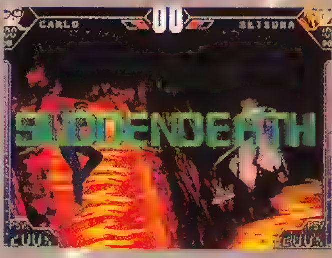
ただし、サイコチャージ中はスキだらけなので、相手との距離が近いときは危険だ。

サドンデス

対CPU戦では、タイムオーバーになった場合残り体力による判定で決着がつくが、対戦プレイの場合はサドンデスマッチで決着をつける。

サドンデスマッチは、**結界が狭くなり、両者残り体力ゼロ、サイコゲージ200％の状態で再スタート**する。

さらにここでも決着がつかなかった場合は、ドローゲームとなる。



サイキック名物？サドンデスは2012でも健在。

ビギナーモード

ゲームスタート時に、ビギナーモードorノーマルモードを選択するようになっている。ここまでの解説はノーマルモードのものであり、ビギナーモードを選んだ場合は、次のような追加、変更がある。

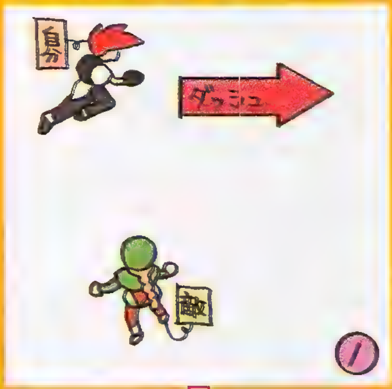
- **●オートガードの追加**
  5回まで自動的に相手の攻撃をガードしてくれる
- **●方向撃ち分けできない**
- **●オートチャージ**
  何も操作していないとき、自動的にサイコチャージされる

とりあえず何すりゃいいの？PF2012初心者のための
オールレンジバトル入門

2012 PSYCHIC FORCE 2012 360° ALL RANGE BATTLE

前項で一通りのゲームシステムを把握したら、今度は実際に自分でキャラを使って、相手に対してどう立ち回っていくのかを考えよう。

避けて反撃、これが基本



敵に対して横方向にダッシュしていれば、飛び道具系の技やクイックダッシュなどを避けやすい



クイックダッシュで殴りかかってきた敵をかわすことに成功!敵は技を空振ってスキだらけ!さあ、反撃だ!



クイックダッシュからコンボを叩き込め!このような場面に限らず、クイックダッシュからのコンボは重要なダメージ源。必ずマスターしよう

移動の基本はダッシュだ!

プレイヤーは、レバー入力のみでも移動することができる。しかし、実際には、レバー入力のみによる「通常移動」というのはあまり使わない。

各キャラクターの飛び道具系の技や、クイックダッシュは、相手の位置を正確に狙ってくるので、通常移動でのんびり動いていては非常に避けにくいからだ。

とにかく、このゲームの通常の立ち回りの基本は、**相手から見て横方向にダッシュしまくる**ことだ。横ダッシュしていれば、相手が正面に向けて撃った超能力技や、クイックダッシュをくらってしまうことはまずない。そして、**横ダッシュで相手の攻撃を避けたあとは、だいたいがこちらの反撃のチャンス**なのである。

2012では、通常ショットのみならず、超能力技の方向撃ち分けができるようになったので、横ダッシュをバッチリ読まれると狙い撃ちされる場合もあるだろう。しかし、初めのうちは、これをやられても気にしなくていい。

まずは、通常のダッシュを自在に使いこなし、相手の攻撃を避ける感覚を身に付けていこう。

コンボを決めろ!クイックダッシュからの殴り

レバー入力を伴う通常ダッシュの主な使い道が移動、回避であるのに対し、クイックダッシュは、自ら接近戦を挑みにいくことを目的とした、攻撃用のダッシュだ。

クイックダッシュの特徴としては、まず、ノーマルショット（弱ショット）を無効化できる、という点があげられる。ノーマルショットを撃たれても、これを消しながら突っ込んで行けるのだ。

また通常のダッシュは、いったん入力したら、一定距離を移動し終わるまで他の行動ができないのに対し、クイックダッシュは、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことにより、ダッシュを途中でやめて打撃技を出すことができる。

クイックダッシュの主な目的はズバリ、相手に急接近して殴りかかり、そのままコンボを叩き込むことなのである。

クイックダッシュからのコンボは、ダメージ源としてかなりのウエイトを占めているので、スムーズに決められるようになってほしい。



クイックダッシュからの殴りをマスターしよう。

避けたら反撃!これ基本!

さて、通常ダッシュによる移動と、クイックダッシュからの殴り（コンボ）がスムーズにできるようになったら、「相手の攻撃を避けて、クイックダッシュで反撃」を狙ってみよう。

ありがちなのは、相手がクイックダッシュで殴りかかってきたのをダッシュで避けた、という状況。まずはこの状況から、的確な反撃ができるようにしていこう。

この場合、相手キャラはパンチを空振りしていてスキだらけなので、このスキに背後からクイックダッシュで殴りかかって、コンボを決めてしまうのだ。

クイックダッシュを避けた場合に限らず、相手がスキの大きい超能力技を撃ってきて、それを避けた場合でもやることは同じ。とにかく、**相手がスキを見せたら、即座にクイックダッシュからの殴りを狙っていこう。**

危険を感じたら、すぐバリアガード!



飛び道具系の技を横ダッシュでかわされた! 敵は必ず反撃してくる! もうこの時点で、十分過ぎるほど危険。すぐさまガード+レバーグルグルの必要あり!



ここでバリアガードが間に合うか、敵のクイックダッシュが早いかは神のみぞ知るところ。最大限の努力(=バリアガード入力)をしているかどうかが大切

危ない!と思ったらバリアガード!

2012には、ノーマルガードとバリアガードがあるが、初心者の人は、ノーマルガードはとりあえず忘れてしまっていい。少なくとも、バリアガードを自在に使えるようになるまでは。

ノーマルガードは、投げはくらうは、超能力技には削られるは吹っ飛ばされるはで、危なっかしくて仕方がない。

バリアガードなら、ほとんどの攻撃を完全に防げるのだから、まずはバリアガードをきちんと使えるようになるのが重要だ。

バリアガードのコマンドはレバー1回転+ガードボタンとなっているが、実戦的なのは、**まずガードボタンを押しっぱなしにしてから、レバーをグルグル回すという操作。**この入力方法が確実だ。

いったんバリアガードが発生したら、ガードボタンを押しているだけで張りっぱなしになることも、一応覚えておくといいだろう。

バリアガードは、オールマイティに近い防御方法ではあるのだが、コマンドの関係で、入力開始から発生まで微妙に時間がかかってしまう。このため、「敵の攻撃を見てから入力をする」というよりは、**「攻撃されそうな場面ではあらかじめバリアガードをしておく」**という考え方、使い方のほうが大切になってくる。

バリアガードは、張り続けていれば大量にサイコゲージを消費してしまうが、一瞬だけ張るぐらいなら、それほど消費してしまうこともない。

少しでも危険を感じたときは、すぐバリアガードを張る癖をつけてしまおう。

では、具体的にどのような状況を「危険」と判断すべきなのだろうか?

ありがち、かつ、最大級にピンチなのは「クイックダッシュで突っ込んで殴りかかったら、ダッシュで避けられてしまった」という状況。

これはもはやピンチすぎて、半ば相手の反撃ミスを期待しつつバリアガード入力をする、といったニュアンスが強いが、それでもこのような場面でガードボタンを押しながらレバーをグルグル回すことが「基本」であると覚えておこう。

飛び道具系の技をダッシュで避けられたときも危険だし、サイコチャージ中も常に警戒しておきたいところだ。

サイコチャージしましょう

ゲームに慣れてきて、超能力技やバリアガードをうまく使えるようになってくると、今度はなんだか、慢性的なサイコゲージ不足を感じるかもしれない。

そこで、うまくサイコチャージしよう、ということになるのだが、これが意外と難しい。サイコチャージという行動自体、かなり無防備な状態なので、**敵と闘いながらこれをやるのは、けっこう危険**を伴うものなのだ。

サイコチャージのコツは、欲張って一気にたくさん回復させようとしないこと。敵の様子をうかがいつつ、**コソコソと少しづつサイコチャージ**をしよう。

もちろん、ここを狙われると危険なことには変わりないのだが、それは相手も同じはず。相手だって、どこかで危ない思いをして、サイコチャージをしているはずだ。

敵をダウンさせたとき等は、一気に回復できるチャンスだが、そのような状況はあまりあてにせず、コソコソ少しづつ溜めるテクを身につけよう。



両者サイコチャージ中だ。

少しずつサイコチャージ!

これは1つの例。スキあらば攻めるそぶりを見せつつダッシュ移動で様子見。こんなときでも、ダッシュの合間にセコく少しづつサイコチャージしてみるのも手だ。





サイキックフォース2012 カタログ第2弾 プレゼント!

またもタイトーさんのご厚意により、「PF2012 パンフレット第2弾」を10名様プレゼント! このパンフレットは非売品なので、価値アリの一品だ!

官製ハガキの裏に**「PF2012の記事、キャンペーンなどで、ゲーメストにしてもらいたいこと」**を必ず1つお書きのうえ、

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-12
(株) 新声社
ゲーメスト編集部
「サイキックパンフ第2弾」係

まで、ドシドシご応募ください。

なお、締め切りは6月30日(火)消印有効。当選者の発表は、賞品の発送を持ってかえさせていただきます。

次号予告! 発売間近!全10キャラの超能力技コマンドを、ゲーメストにて独占公開! 他にもいろんな企画が秘かに進行中…。次号、絶対に見逃すな!

来れ!新人バイパー

FV2 FIGHTING VIPERS 2



今日からはじめるバイパーズ
初心者入門講座開設！
もちろん、本格攻略も開始だ！
担当：田渕健康

開催ッ!炎の初心者講座

今日から始めるバイパーズ

バイパーズ2が世に出て早1カ月あまり。前作をやっていたプレイヤーたちは、そのあまりの馴染みやすさに自分でもビビっていることだろう。

極端な話、前作をちょっとでもかじっていた人間なら、新技のコマンドを覚えて出せさえすれば、次の瞬間から全開ガリゴリに「2」で遊ぶことが可能なのだ。

しかし、一方には「バイパーズ、2からやりたいけど、前作をやってなかったんでちょっと…」と攻めあぐねているシャイなプレイヤーもいることであろう。

操作もバーチャ系で、技コマンドも多そうだし、割り込みや返し技のポイントとかも覚えなきゃいけないんでしょ?と尻込みしている君、敢えて言おうー

ミスター杞憂

であるとー

(ミス、ミセス可)

バイパーズを楽しむにあたって、さしあたって覚えなければいけないことは実は非常ーに少ない。

キャラクターを動かす場合すべての技を覚えなくても、最初はインスト技といくつかの固有技だけ覚えておくだけで十分だ。試しにゲームにさわってみて、少しずつ技を覚えてステップアップしていけば上等だ。

システムの根本的な性質と、余計にダメージをくらわない方法だけ押さえておけば、取りあえず楽しめちゃうのがバイパーズのいいところだ。

そして、このゲームで遊ぶにあたり何よりも大切なのは「勝負を楽しむ心」ー

小さいことにグジグジこだわらず、プレイングはあくまでダイナミックにー(勿論細かなゲーム運びも可だ)

負ける時はズガンと負けて、勝つ時にはガツーンと勝つー「ノリ」と「勢い」で何とかなってしまうすごいゲーム、それがバイパーズだー!気合負けしていると、そのままズルズル押されちゃうぞ。アーマーー枚声出してこーぜーの体育会系ノリで一発かましてやれー

バイパーズの鉄則その1 「ノリが重要!」



これは必須!三すくみの法則

バイパーズを始めようという人に、是非知っておいてもらいたいのか「打撃」「投げ」「ガードアタック」の三すくみ法則。説明しよう。

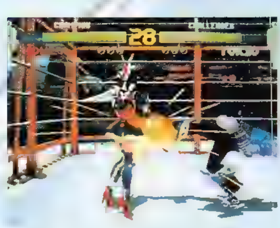
「打撃を殺すガード&アタック」

このゲームの特徴的なシステムとして「ガード&アタック」なるものがある。

これは相手の打撃を無効化しつつ、打撃を加えるという特殊な攻撃で、上、中段打撃を返せる「上段」と、下段打撃を返せる「下段」二つの入力法がある。

相手の打撃攻撃と防御側が出したガード&アタックがうまくかち合うと、相手を吹っ飛ばす強力な攻撃が発動するという寸法だ。

厳しい連携攻撃も、このガード&アタックを使えば、へのつっぱりもいらんほどに無力化できるので、多い日も安心だ。


ガードアタックで返せる!


相手がどんなに暴れていても…、

「ガードアタック上等投げの優位性」

前述のガードアタックの項を読んで、「ならガード&アタックばっかり出してりゃ一生負けねーじゃん世露死苦」とか思った奴、正直に手を挙げろ。

甘えーミルキ○バーより甘えー

「ガード&アタック」は、確かに打撃に対しては有効に作用するが、実は重大な欠点を抱えている。

「出した後に致命的な隙が発生する」ことが一つ、さらに「投げに対してはすこぶる弱い」という2大弱点が、ガード&アタックの泣き所なのである。どうだボウズ、世の中そんなにうまく行かねえもんだろう。

加えて、バイパーズ2では打撃によるダメージが少なめに調整されているが、投げに


発動した瞬間に投げの餌食だ!


ガードアタックは、

バイパーズの鉄則その2 「投げとけ!」



「投げ」を攻めパターンの中に盛り込んでいこう。

よって相手に与えるダメージは割と多め。

相手がガード&アタック偏重であれば、「投げ」は極めて有効な攻撃手段となる。

当然、投げは「打撃」には一方的に負けてしまうが、相手のガードアタックを封じ込めるには適度に有効だ。

バイパーズ2をプレイしての頃は「打撃4投げ6」の割合でも構わない。とにかく積極的に投げを狙っていこう。

死活問題 その名は「受け身」

バイパーズの防御面で重要視されるのが「受け身」である。いかに初心者といえども、受け身を知っていると知らないとでは大違いなのだ。

「受け身」を取れるのは、相手にアッパーなどで浮かされたり、足払いをくらったとき。受け身には二種類あり、空中で姿勢制御をして体勢を整えるタイプと、地面に着く前に前後左右いずれかに転がってダウンを回避するタイプがある。詳しい性質は今号掲載の「受け身」についてのコーナーを読みこんで頂きたい。

バイパーズの鉄則その3 「受け身とっとけ!」



初心者は「浮かされた」と思ったら、とりあえずボタンを連打して、受け身をとる練習をしてみよう。

場合によっては受け身をとらなくてもいい場合もあるのだが、大抵の場合は速攻で受け身をとって K 攻撃を出せば何とか反撃できるので、「受け身→空中反撃」の練習を積んでおこう。様々な駆け引きも存在するのだが、初心者は、まずは反応勝負で受け身が取れるようになっておこうー

必見「三竦みの秘密」




とにかく出す練習から一駆け引きはそれからだ。

博学バイパーズ第1回

バイパーズはやりたいが、基本的なシステムは何一つ知らぬわーというズブの素人衆に朗報。

取りあえず、知ってて損は無いが知らなくてもなんとかなるバイパーズ界の基礎知識を叩きこんだらっー

・リングアウト負けは無い

見りゃ分かるが、リングの四方は壁に囲まれているため、能動的にリングアウトをすることはできない。

ラウンドフィニッシュの際に、相手を壁にすっ飛ばしたときにのみ、演出によりリングを覆う壁は破壊される。

まあ、壁のことは最初はあんまし気にすんねい。壁を使った攻撃もいろいろあるのだが、最初に遊ぶ分には忘れてもらってていいかな。

ただ、壁を背負うと何となく危険だということは覚えておこう。

・キャラクターは、各自「アーマー」を纏っている。

アーマーは攻撃を受けるたびにダメージを蓄積していき、一定以上のダメージを受けると破壊されてしまう。このゲームを「脱衣格闘」たらしめている要素がコレだ。

勿論、自分で脱ぐことも可能だが(⇨⇦⇨⇦P+K+G)、脱ぐことによりキャラ性能が向上することはなく、強いて言えばキャラクターのセクシー度が上がるというくらいか。

アーマーが破壊される前には、画面上部のダメージゲージ(通称ダメ男)が点滅する。アーマーは上段、下段二つの部署があり、アーマーが外れると、外れた部位の防御力が著しく低下する。

アーマーを破壊するには、相手のアーマーゲージが点滅している時に、全キャラが共通して持っている「ガード&アタック」、各キャラクターが固有に持っている「アーマー破壊技」、もしくはダッシュ攻撃を当てればよい。

初めてプレイする際には「何か光ってる」的な攻撃は、すべてアーマー破壊技だってことを覚えておけば上等だ。

・スーパーKO

今回から導入された新システムで、特殊な規定技で相手をKOすることにより、問答無用で2ラウンド先制できる素敵な掟。

スーパーKO規定技は、各キャラ共通で⇨P+K+G(自分のアーマーがすべて外れている時、1試合中1度だけ出せる)、もしくはアーマー脱衣時の際に発生する攻撃判定(地上脱衣のみ)。

どちらもほんのわずかしかダメージを与えることしかできないので、相手の体力ゲージが0もしくは残り1ドットの時に当てよう。

まあ、初心者は、対戦の時など、スーパーKOをくらわないように注意しとこう。


壁を使った攻撃にはそんなにこだわらなくてもよいよ。



相手のアーマーゲージ点滅を見逃すな!


初心者はCPU戦でスーパーKOの練習しよう。

覚えれば勝率30%アップ!?

FV2投げ抜け講座

担当：GYU

FV2になって追加された新システム、投げ抜け。このシステムについては以前の攻略ページでも簡単に紹介したが、今回はシステムの構造を完全に理解するために、より詳しく解説していくことにしよう。

STEP0 投げ抜けの基礎知識

FV2になって投げ抜けというシステムが加わったことで、相手の投げが成立した瞬間に投げ抜けコマンドを入力すれば、投げ抜けすることができるようになった。しかしFV2で投げ抜けできる投げ技は、基本投げ・壁投げ・コマンド投げ・投げコンボ・横投げの5つに限定されている。

まず基本投げと壁投げに対しては、P+G入力で投げ抜けすることができる。ただし壁投げは投げ抜け入力の受け付け時間が5フレームと短いので注意が必要だ（チャーリーのノックダウン・オーバーウィーリーは投げ抜け不可）。

またコマンド投げと一部の投げコンボに対しては、相手の投げ技に応じた投げ抜けコマンドを入力することで抜けることができる（これについてはのちほど解説しよう）。

そして横投げに対しても、相手の立ち位置と反対の方向へレバーを入れてP+Gを入力すれば投げ抜けできるぞ。

以上のことを予備知識として、次のステップに移ろう。



FV2では相手に投げられそうになっても…、



投げ抜けコマンドを入力すれば、投げ抜けできるようになった。

基本投げ	投げ抜け可
壁投げ	投げ抜け可
コマンド	投げ抜け可
投げコンボ	一部不可
横投げ	投げ抜け可
背後投げ	不可
しゃがみ投げ	不可
ダウン投げ	不可
空中投げ	不可
キャッチ投げ（フランケンシュタイナー）	不可

STEP1 コマンド投げに対する投げ抜け入力の法則

相手が基本投げや壁投げを狙ってきた場合は、投げが成立した瞬間にP+Gを入力すれば投げ抜けすることができるが、相手がコマンド投げを入力してきた場合は、そのコマンド投げに対応した投げ抜け入力をしなくてはならない。

コマンド投げの投げ抜け入力は、そのコマンドの最後のレバー入力と同じ方向にレバーを入れてP+G。仮に相手が⇦⇨P+Gというコマンド投げを狙ってきた場合は、⇨P+Gが投げ抜けコマンドとなるわけだ。

またVF3では⇦⇙⇩⇘⇨P+Gといったレバー半回転系のコマンド投げには、レバーの最初と最後の部分である⇦⇨P+Gを入力する必要があったが、FV2では半回転系のコマンド投げに対しても、コマンドの最後の部分を入力するだけで投げ抜けできるようになっている。⇦⇙⇩⇘⇨P+Gといったコマンド投げに対しては、⇨P+Gという投げ抜け入力でOKだぞ。

ただしコマンド投げの中には～K+Gや～Pといった入力のものもあるが、こういったコマンドの投げ技に対しても、投げ抜けの入力はP+Gということに注意すること。相手の投げ入力に関わらず、投げ抜けする側の入力はあくまでレバーとP+Gの入力で行わなければならないということを忘れないでほしい。



こういったコマンド投げに対しては…、



投げ入力の最後の部分と同じ方向にレバーを入れてP+Gだ！



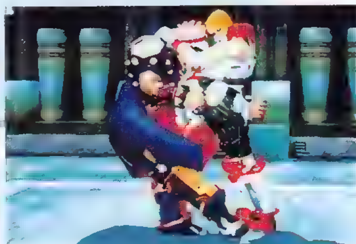
PやK+Gで入力する投げに対しても、投げ抜け入力はP+G。

投げコンボの投げ抜け

投げコンボの2段目以降を投げ抜けする場合は、2段目以降のコマンドの最後の部分と同じ方向にレバーを入力してP+Gを入力すればいい。

しかしその投げ抜けコマンドの入力は投げコンボによってタイミングが異なるうえ、投げコンボの中には投げ抜けできないものもあるので注意しよう。

また例外としてジェーンのSコンボニーランチャーの最後の部分は、レバー&ボタン連打で抜けることができるぞ。



ジェーンのスーパーコンボニーランチャーの3段目は…、



例外的にレバガチャで抜けることができる。

STEP2 投げ抜け後の攻防

投げ抜けが成功した後は互いに組み合った状態になるが、この場合は投げ抜けした側が先に動くことができる。そしてこのときにレバーを上下左右のいずれかに入れてP+Gを入力すると、組み合った状態から4種類の投げ技を繰り出すことができるのだ。これらの簡易コマンド投げも当然、投げ抜けすることはできるが、4択攻撃になっているので、そうそう抜けられることはない。ヘタな打撃技を繰り出すよりもはるかに有効な攻撃だ。

ただし投げ抜けの後にレバーニュートラルでP+Gを入力するのは×。組んだ状態でP+Gを入力すると、腕を振りほどきフレーム的に五分の状態になってしまうからだ。せっかく投げ抜けしたことによって得た攻撃の優先権がなくなってしまうので、入力しないよう注意すること。


投げ抜けが成功したあとは、互いに組み合った状態になる。


抜けた側が先に動けるので、打撃系の技を出してもいい。


上下左右にレバーを入れてP+Gで投げによる4択が可能。


P+Gを入力すると、互いに五分の状態になる。

STEP3 その他の投げ抜けテクニック

投げ抜けのシステムについてひととおり説明したところで、次は実戦に役立つ応用テクニックを紹介していこう。

飛車角抜け

VF3の投げ抜けテクニックに「飛車角抜け」と呼ばれるものがある。これは投げ抜けする際に基本投げ抜けとコマンド投げ抜けの2つ投げ抜けコマンドを入力し、そのどちらも抜けるといったもの。FV2でもこのテクニックを活用することが可能だ。

ただしFV2の場合は投げ抜け入力の時間内であれば、2つ以上の投げ抜けコマンドを受け付けてくれるので、より抜けやすくなっているぞ。

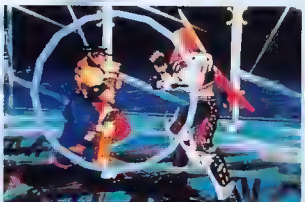

投げ抜け入力は、受付時間内ならいくつ入力してもいい。

特殊ガード投げ抜け

相手に基本投げで投げられそうになった場合に、特殊ガードを入力すると投げ抜けできることがある。これは特殊ガードの入力（P+K+G）にP+Gが含まれているために起こる現象で、タイミングさえ良ければ打撃と投げの2択の両方に対抗することができる。また飛車角投げと併用すれば、さらに投げ抜けの確率を上げることも可能だ。

しかし相手が攻撃してこなかった場合は、特殊ガードのモーションが空振りしてしまうので過信は禁物。通常の投げ抜け入力なら、こういった場面で相手を投げることができるだけに、考えて使い分けていきたいところだ。


P+K+G入力の特殊ガードを入力することで…


P+G投げを抜けることもできる。

FV2キャラクター別 投げ抜け&簡易投げ コマンド解説

FV2の投げ抜けシステムについては、ここまでの記事を読んでもらえばほぼ理解してもらえると思うが、システムを理解したところで相手キャラの投げのコマンドや性質を覚えない限り、実際に投げ抜けすることは難しいだろう。

そこでこのコーナーでは、全コマンド投げの投げ抜け入力リストと、投げ抜け後に狙える4種の簡易コマンド投げについての解説をキャラ別に取り上げることにした。

また他キャラの投げ技の名前を聞いてもピンとこないという人のために、各キャラの代表的な投げ技の写真も掲載。これで君の投げ抜け技術も確実にレベルアップするハズだ。


基本投げや横投げといった共通入力投げについては省略。

バン

バンで投げ抜けした後の簡易投げ入力は、⇨P+Gで豪放磊落、⇦P+Gで倒、⇩P+Gで真空投が発生するようになっている。そして⇧P+Gを入力すると、VFのアキラの心意把のようなモーションを持つ投げを決めることができる。ちなみに威力は⇨P+Gと⇧P+Gが高いが、どちらも受け身を取られてしまうので、受け身を取られない⇦P+Gでダウンさせてから追い打ち攻撃を決めるといった選択も捨てがたい。


▲真空投


▼倒


▲豪放磊落

投げ	抜けコマンド
激弔般	⇨Ⓟ+Ⓖ
真空投	⇙Ⓟ+Ⓖ
倒	⇦Ⓟ+Ⓖ
豪放磊落	⇨Ⓟ+Ⓖ

次のページへ続く…

マーラー

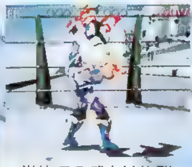
投げ抜け後の簡易コマンドでは⇨でネックホイップ、⇦でウォールクラッシャー、⇩でブレンバスター、⇧でデスバレーボムが出せる。

威力的な点から見れば、どれも大差ないので気分で使い分けていけばいいが決まった後、壁近くに敵をもっていきたいのであればネックホイップとウォールクラッシュを使い分けていくといいだろう。もっとも、他の2つは普通の立ち合い時でもあまり多用したくないけどね。

技名	抜け
⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
⇩⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
↙Ⓟ+Ⓖ	↙Ⓟ+Ⓖ
⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
壁⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇩↙⇦↖⇧Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ（1段目のみ）


一度昇ってしまえば、ここまでもう抜けられることはない。

壁正面ならとにかくこれ。ここは投げ抜けされるが…。



単体での威力は抜群。この後のダウン攻撃は割と微妙。

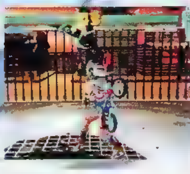
チャーリー

チャーリーの投げ抜け後の簡易コマンドは、⇧P+Gがサーカスチャーリー（⇦⇧⇩⇧⇨P+G）になる。⇩P+Gがジャイロドライバー（⇩P+G）になる。⇨P+Gがワンエイティースクリュードライバー（⇩⇧⇨P+G）になる。⇦P+Gがフリップスクリュードライバー（⇦P+G）になる。

簡易コマンドでは⇧P+G以外は順当な投げとなる。

技　名	抜け
ジャイロドライバー ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
フリップスクリュードライバー ⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ワンエイティースクリュードライバー ⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
サーカスチャーリー ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ


サーカスチャーリー投げ抜けは⇨P+G。

ワンエイティー・スクリュードライバー投げ抜けは⇨P+G。



フリップ・スクリュードライバー投げ抜けは⇦P+G。

エミ

まず、ダメージが標準のものは、レバー⇩とレバー⇦。⇩P+Gでグルグルッチョ、⇦P+Gでシノビを使うことができる。そして、⇨P+Gではギャラクシーフォース、⇧P+GではUFOキャッチャーを使うことができ、前者の2つよりもダメージが少しだけ多いのが特徴。

投げ抜けた後の投げは読み合いの勝負。4種類の投げを1コマンドで使い分けることができるので、相手とかち合わない引きの強さが必要だ。

技名	抜け
グルグルッチョ ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
シノビ ↙Ⓟ+Ⓖ	↙Ⓟ+Ⓖ
ウォールスロー ⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
スポーツフィッシング ⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ゲットバス ⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ギャラクシーフォース ⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
UFOキャッチャー Ⓖ+⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ


ゲットバスは投げ抜け後に出せない。

ギャラクシーフォースは⇨で抜ける。



威力は普通だが、使いやすいシノビ。

トキオ

投げ抜けが決まったあとの選択肢は4通りで、他キャラ同様となる。上下左右によって異なる投げ技のダメージはほぼ同等。上がスピン・ストール、左がスナップストール、下がグランドアクセル、右がポイズン・アイビーとなっている。

調べた結果、投げ抜け後、下入力のグランドアクセルが微妙にダメージが多い。しかし、その差は微々たるものなので、対戦において多用するまでもないだろう。

技　名	抜け
グランドアクセル ↖Ⓟ+Ⓖ	↖Ⓟ+Ⓖ
ショルダースロー ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
スナップストール ⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ポイズン・アイビー ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
スピンストール ⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	⇧Ⓟ+Ⓖ


スピン・ストールはちょっと派手な投げだ。

こちらはスナップストール。一本背負い風。



グランドアクセルは巴投げのようなモーションだ。

サンマン

最初に投げコンボの入力のコツを説明していこう。まず前作からある一回転コマンドのファイナルオーバードライブ。正確に入れることが何よりも大切で、多少タイミングは遅れても構わない。難しいのはこれぐらいで、ちょっとだけ入れにくいのが⇧⇩（⇩⇧）P+G。レバーを持ち放しにするよりは、多少弾くように入れたほうがうまく入力できると思う。

さて、本題の投げ抜け後。⇦でバックホーン、⇨でナイスカン、⇩でショルダーミル。そして一番入れたいのが、⇧で出るジャイアントスイングだ。この投げの威力もさることながら、これを投げ抜けようとする相手もさすがに⇧は警戒が緩いだろう。

ちなみに、自分が投げにいく場合。当然、投げコンボを多用していくだろうが、それはやはり途中で抜けられるものと思っておこう。よって威力を求めてファイナルを狙うのは程々にして、抜けられにくいヘッドキャノンが実戦ではお薦めだ。まあ、それはそれで威力がないから、状況によって使い分けるの当然理想。

投げ	抜け
⇦↘Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
↙Ⓟ+Ⓖ	↙Ⓟ+Ⓖ
⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
壁正面⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
投げコンボ始動技	
⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ（派生1or4へ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ（派生1or4へ）	⇨Ⓟ+Ⓖ
投げコンボ派生1	
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ（派生2へ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇧⇩Ⓟ+Ⓖ（派生2へ）	⇩Ⓟ+Ⓖ
投げコンボ派生2	
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ（派生3へ）	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇦↙⇩↘⇨↗⇧↖⇦Ⓟ+Ⓖ	×
投げコンボ派生3	
⇦↙⇩↘⇨↗⇧↖⇦Ⓟ+Ⓖ	×
投げコンボ派生4	
⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇩⇧Ⓟ+Ⓖ⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	⇧Ⓟ+Ⓖ
⇩⇧Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
⇩⇧Ⓟ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
⇦⇨Ⓟ-Ⓖ	×
⇦⇨Ⓟ-Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	×


この後のピストンドライバーは抜けられるものと考えておく。

単発のコマンド投げでは、これが一番抜けられにくいか?



威力はしょぼいが、安定した抜けられにくさが魅力。


オーバーブローだが、ジャイスーと同じだったりする…。

ドライブが自体抜けられ出したら…。結構、あるはず。



やはり単発ではコレ。簡易コマンドも覚えておけ。

グレース

グレースには5つ投げ技があるが、投げ抜けされた場合の簡易コマンドは、←P+Gはアイスネメシス、→P+Gでアンダーアイス・メイデン、そして、↑P+Gがエッジカタパルト、↓P+Gならショルダースルーとなる。ハンティング・エッジのみ、簡易コマンドから外れている。Fシュタイナーを狙ってみたいのであれば↑P+G、すぐ起き上がりを攻めたいのであれば、→P+Gにしてみよう。

技　名	抜　け
アイスネメシス ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ショルダースルー ⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ハンティングエッジ ⬀Ⓟ+Ⓖ	⬀Ⓟ+Ⓖ
アンダーアイス・メイデン ⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	⬁Ⓟ+Ⓖ
エッジカタパルト ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ


Qフォアードから非常に投げやすい。その分投げ抜けも…。

前斜め下方向なので、結構投げ抜けされにくい。



打ち上げている間、割と次の行動を思考できる。冗談でなくてね。

ラクセル

抜け後は、⇨P+Gがデスキャノン。相手を追いつめているときは追い打ちにもねらえるのでオススメ。
⇩P+Gはデトロイトロックダウン。画面中央ならこれがいい。
⇦P+Gは横投げのグラフィックによる投げ。デトロイトロックダウンがばれているときは選択肢に入れよう。
⇧P+Gはデンジャラスノイズ。これも画面中央で狙うほうがいい。

技　名	抜　け
デスキャノン ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
デトロイドノックダウン ⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
デンジャラスノイズ ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
プログレッシブナイフ	
⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ


プログレッシブナイフ
これはやばい。3段投げは全部くらわないように。

デトロイドノックダウン
昔のすごい投げ。前作よりは痛くない。



デスキャノン
壁際の投げはこれに注意。追撃が痛いぞ。

ジェーン

ジェーンの投げ抜け後の簡易コマンド投げは次の通りである。
まず上。これはジェーンのK+Gの投げになる。通常の場合で抜けるのであればP+Gで抜ける投げであるが、この場合はとうぜん⇧P+Gで抜けることになる。
次は前。これは⇦⇨P+Gの投げになる。この場合は通常のコマンドと共通で抜ける側は⇨P+Gで抜ける。
そして下。これは⇨⇩P+Gのフリングアップブレイカーが出る。これも通常の場合同様で⇩P+Gで抜けることができる。
最後は後ろ。ここは⇨⇦P+Gのブレンバスターかと思いきや、新投げである⇦⬁P+Gの投げになる。この投げは通常であれば⬁P+Gで抜けるところであるが、ここでの簡易コマンド投げであれば⇦P+Gで抜けることになる。ここがちょっとややこしくなるところなので注意したい。
よってジェーンは前と下は通常のコマンド投げとまったく同じで、上と後ろが通常のコマンド投げには対応していないことになる。

技　名	抜　け
ダブルクリンチパンチ Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓖ
クリンチストライクニー Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓖ
フリングアップブレイカー ⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
ブレンバスター ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
クリンチニーグラブ ⇦⬀⇩⬁⇨Ⓚ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ハンギングニーランチャー ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ


新投げの⇦⇨P+G。抜ける場合は⇨P+G。

P+G投げからのキック派生。抜けは⇨P+G。



P+G投げからパンチに派生。抜けは⇦P+G。


壁を含めたK+G投げはP+Gで投げ抜け可能。

SCKは⇨P+Gで抜け。3段目はレバガチャで回避。



これも新投げの⇦⬁P+G。抜けは⬁P+Gで。

ピッキー

ピッキーの投げ抜け後の簡易コマンドは…、
⇧P+Gがエルガリオ・バッシュ(⇦⬁P+G)になる。
⇩P+Gがフォークスルー(⇩P+G)になる。
⇨P+Gがオーバーヘッドキャノン(⇦⇨P+G)になる。
⇦P+Gがブレインツイスター(⇨⇦P+G)になる。
⇩P+Gのフォークスルーはフォークスルーキックに派生はしない。

技　名	抜　け
ブレンツイスター ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
フォークスルー ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
オーバーヘッドキャノン ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
エルガリオ・バッシュ ⇨⬁Ⓟ+Ⓖ	⬁Ⓟ+Ⓖ


エルガリオ・バッシュ
投げ抜けは⬁P+G。

ブレインツイスター
投げ抜けは⇦P+G。



オーバーヘッドキャノン
投げ抜けは⇨P+G。

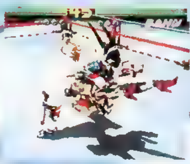
ハニー

組んだ後にハニーが出せる簡易コマンド投げ技は5つ。
割と多用するのが⇨P+Gで出る「ゴートゥーヘブン」、もしくは⇩⇦P+Gで出せる「キャットホイール」である。
特殊移動技の「バールディングホース(⬁P)」「フォークスルー(⇩P+G)」、相手を壁に向かって投げる「バックウォールスロー(⇦P+G)」、これらの簡易コマンド投げは即座にダメージが発生しないので、使い勝手はイマイチかな。

技　名	抜　け
ゴートゥヘブン ⬀⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
キャットホイール ⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
フォークスルー ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓟ+Ⓖ
ハールディングフォース ⬁Ⓟ	⬁Ⓟ
バックウォールスロー ⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ


バールティングホース
(簡易投げ・投げ抜けP+G)

キャットホイール
(簡易投げ・投げ抜け⇦P+G)

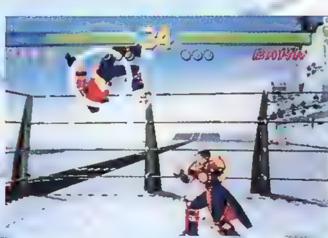


ゴートゥヘブン
(簡易投げ・投げ抜け⇨P+G)

ワンパターンではダメよ!

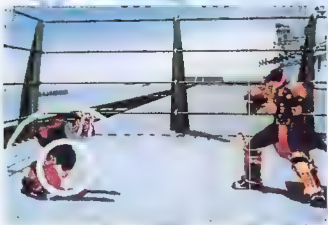
受け身システム

担当：SHO

とりあえず受け身をとるのではなく、状況に応じて使っていきたい。



空中受け身と、



ダウン回避があるのだ。

受け身を理解しよう

バイパーズ独特のシステムとして「受け身」が存在する。これは、空中に浮かされたときに、P+K+Gを押すことによって使用することができるのだが、バイパーズ2からは、「ダウン回避」という新たな効果を生み出すシステムとなった。

また、受け身やダウン回避には幾つかの種類があり、状況に応じて使い分ける必要がある。

よって、ただ単純にP+K+Gボタンを連打しているだけでは、いつも同じ受け身になってしまうのでくらわなくていい技もくらってしまうこともあるのでしっかり覚えよう。

受け身とダウン回避

ここで紹介するものは受け身、ダウン回避のやり方と特徴についてだ。

左の表を見てもらえば大体わかるとおもうのだが、ここでは少し詳しく説明していこうと思う。

まずは、受け身とダウン回避の入力の仕方だが、どちらもP+K+Gを押すことによって使用することができる。

しかし、入力の受付時間に違いがあるため、その条件を把握しておかなければならない。

空中で受け身を取りたいときには、自分が浮かされている状態であれば基本的にいつでもP+K+Gで受け身をとることが可能である。

基本的にとは、ある程度の高さが必要ということで低い位置では空中受け身にならずダウン回避になる。

浮いた高さが低いときには、上昇中か下降中を見極めるのは難しいが、アッパーなどで高く浮かされたときには、受け身を失敗しないように見極めることが大事だ。

レバーを組み合わせる

受け身やダウン回避には、レバーを組み合わせることによって異なるものになる。

レバーを使わない通常受け身のもの以外に、受け身とダウン回避で、それぞれ4つ用意されていて、レバーを上、下、左、右に対応してことなるものが使用できる。

受け身の場合、

●前受け身
●後ろ受け身
●上受け身
●下受け身

となる。

前受け身はほとんど使うことはない。通常受け身の場合は浮かされた位置から若干後ろに落下するのだが、前受け身は相手の真下に降りる感じになる。

後ろ受け身は、空中で相手との位置が離れるので使いやすいが、自分が壁を背にしている時は意味がないので、使い分けが重要だ。

上受け身は、受け身を取るときに少し上に上がりながら受け身をとるため、相手が下で何か技を出そうとしているときにタイミングをズラすように使うといい。しかし、上昇中に使わないと、上に上がるように受け身を取らないので、注意したい。

最後に下受け身だが、これは速く地上に落下する受け身なので、さまざまなところで有効な受け身となる。

浮かされた後にすぐ下受け身を取れれば空中コンボもくらいにくいし、地上で技をガードすることもできる。

だが、地上に降りるのが速いためガードボタンを押すのが遅れて技をくらいやすいのでしっかりガードボタンを押そう。

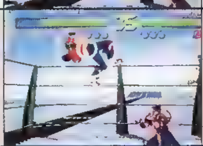
非常に使用頻度が高く、使える受け身なのでしっかりものにしよう。

ダウン回避の場合、レバーの上下左右に対応して、

●横転（奥）
●横転（手前）
●後転
●ヘッドスプリング（その場）

のようなダウン回避となる。

ダウン回避は、ダウン攻撃を

空中受け身	●前受け身 ⇨		相手の真下に降りるような位置で受け身をとるので反撃向き。
空中受け身	●後ろ受け身 ⇦		相手との間合いを離したいときにいいが、壁を背負ったときにはダメ。
空中受け身	●上受け身 ⇧		上昇中にしっかり受け身をとらないと効果が薄い。
空中受け身	●下受け身 ⇩		素早く着地できるので、受け身の中では使用頻度が高い。
地上受け身	●横転（奥） ⇧		レバーを上に入れながらP+K+Gで奥に横転。
地上受け身	●横転（手前） ⇩		レバーを下に入れながらP+K+Gで手前に横転。
地上受け身	●後転 ⇦		レバーを後ろに入れながらP+K+Gで後転。
地上受け身	●ヘッドスプリング ⇨		レバーを前か、ニュートラルP+K+Gでヘッドスプリング。

回避することはできるが、追い打ちはくらってしまうので、覚えておこう。
状況に応じて有効なダウン回避を選択したい。

受け身からの攻撃

受け身の方法を覚えたら、次は受け身からの攻撃だ。
受け身からの攻撃といっても、受け身からしか出せない技というわけではなく、受け身をとった後で、空中で出せる技を出そうというものだ。
空中で出すことができる共通の技は左の表の通りだが、これ以外にも、空中投げをもっているキャラや、空中からの技をもっているキャラであれば出すことが可能だ。
では共通技を順に紹介していこう。

まずは、Kボタンを押すことによって出すことができるソバット。
これは、ある程度の高さがないと出すことができない技なので、アッパーなどで浮かされた時などしか出せないと考えていいだろう。
この技は受け身をとってから出す攻撃として考えるのではなく、自分が相手を浮かせた後の空中攻撃として使用したほうがよさそうだ。
次は、レバーを前か後ろに入力しながらのキックだ。
これは、レバーの方向にキックを出すことができるので、下降中、相手がどちらにいるのかを確認してから出すことができる。
また、この蹴りはガード&アタックにも負けることもなく、相手が技を出してきても、ほとんどの技をつぶせるので、非常に強い攻撃になる。
しかし、蹴りをかわされるのはもちろん、ガードでも投げられてしまうので、相手の位置を確認しておくことが大事だ。
しかも、低い受け身でも出すことができるので、いつでも狙っていける攻撃だ。
次に、レバーを下に入力しながら出すことができる攻撃だが、これもある程度の高さがないと出すことができない技だ。
レバー前キックなどと違い、着地してからもすぐ動くことができ、かつある程度相手の技をつぶすこともできるので、出せるチャンスがあるならば使っていきたい攻撃といえる。
次に着地間際にKボタンを押すことによって出せるトーキック。
この技は、ヒットしたら相手を浮かすことができるという特徴をもっているので、低い浮きのときには使える攻撃となる。
最後にPボタンを押すと出せる攻撃だが、低い浮かせのときなど重宝する。
いろんな攻撃を効率よく使っていくように心掛けたい。

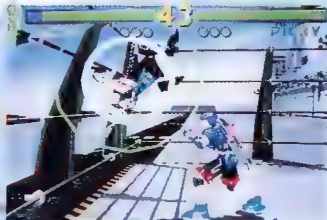
●ソバット(K) Ⓚ		ある程度の高さがないと出せない攻撃。
●レバー前キック ⇨Ⓚ		両足で蹴り出す強力な攻撃だが、かわされると反撃をくらう。
●レバー後ろキック ⇦Ⓚ		レバー前キックを後に出すことができる。
●レバー下キック ⇩Ⓚ		着地と同時に動けるので、性能的には高い蹴り。
●着地K Ⓚ		攻撃がヒットしたら相手を浮かせる特徴をもっている。
●パンチ Ⓟ		低い浮きのときには、すぐ受け身で使うのもいい。暴発も結構ある。

受け身のあれこれ

さまざまな所で使用することができる受け身だが、どういうときに受け身がとれるのか、また受け身を取らないほうがいい場合や空中コンボ中での受け身など、受け身を使う場所は数多い。
そこで、少し特殊なものをまとめてみることにしよう。

壁際での受け身

壁際で浮かされて、受け身をとったら、さらに浮かされて、そのまま終わってしまったという人もいると思うが、この場合受け身をとったほうがいいのか、とらないほうがいいのかという問題になる。
基本的には、受け身をとったほうがいいのだが、相手が再度浮かせようとしたときには、あえて受け身をとらないという選択も考えられる。
そうなると、コンボ系の技を入れられてしまうので、相手の技を良く見ながら使うといいだろう。
例えば、トキオのようなコンボ系の技が多い相手には、下受け身ですぐに着地してからガードしたいし、バンのように、何度も浮かせるような相手だったら、受け身をとらないというように考えたらどうだろうか。


壁際の浮かせは、


下受け身で着地後、ガードしてみよう。

受け身をとる場合は、大体下受け身がいいが、高く浮かされた場合には、受け身からの攻撃も考えてみるのもいいだろう。

空中コンボの途中

浮かされてからの空中コンボや、下段回し蹴りで転ばされたあとの空中コンボのとき、ボーッと見ているのではなく、ここで受け身をとることがダメージを抑えることができる重要なテクニックとなる。
代表的なのが、トキオの下段回し蹴りからのコンボや、グレイスの下段回し蹴り連打などがそうで、どちらもしっかり空中で受け身をとれる場合があるので、無駄なダメージを受けずにすむのだ。


トキオの下段回し蹴りをくらったら、


2発目で受け身をとりたい。


グレイスの回し蹴りも受け身がとれるぞ！

この場合、1発目にくらう下段回し蹴りの時点で受け身をとることはできず、2発目の技をくらった時点で受け身が可能となる。慣れてくれば、しっかり受け身をとれるので、忘れずに受け身をとるようにしよう。



デイトナUSA 2
DAYTONA USA 2
BATTLE ON THE EDGE
AM R&D DEPT.#2
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1998
THE HEAT IS BACK
スーパーヒットの前作を超える。リアルで熱い走り。デイトナUSA 2登場。
ストックカーの迫力と臨場感。面白さをスーパービジュアルで完全再現。
ボディや路面の質感はもちろん、煙や炎も再現。「MODEL 3 Step2.0」の圧倒的なパワーが創り出すスーパーグラフィック。
COURSE SELECT
派手なボディカラーに身を包み、エンジン音を轟かせ、オーバルサーキットのバンクをアクセルを踏めるだけ踏み込み、極限を超えたスピードで駆け抜ける。スリップストリームを使いながらドリフトを決め、時にはガツンと火花を放つ壁に激突しながらのエキサイティングな接近戦に、ギャラリー達もヒートする。
「デイトナ USA 2」発売記念
プレゼントキャンペーン実施決定!
※くわしくは、次号の広告で発表いたします。ご期待ください。
SEGA™
株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電　話 03(5737)7539（A M 販 売 事 業 部）



ついに発売されたシルバーガン。キミはもうプレイしたか？

西暦2521年　7月13日　11：52
宇宙巡洋艦テトラ及びシルバーガンは、正体不明の敵に制圧された地上を進攻。5機のボスクラスの敵機と遭遇、これを撃破。
　5機目のボスクラスの残骸から、世界を破滅に導いた「石のような物体」が姿を現した…。

RADIANT SILVERGUN™
レイディアントシルバーガン

担当：RED

マニア必見！ チェーンボーナス計算式

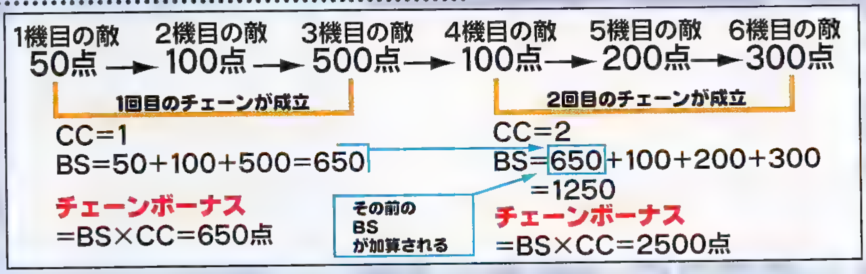
初めに、計算式を説明するために必要な用語について説明しておこう。

●ES（エネミースコア）
これは、各敵機ごとに設定されている固有の点数。

●BS（ボーナススコア）
チェーンボーナスの算出のために、プログラム内部で加算・記憶されていく値。
そのチェーン中におけるESの合計値。最大値は1万に制限されている。

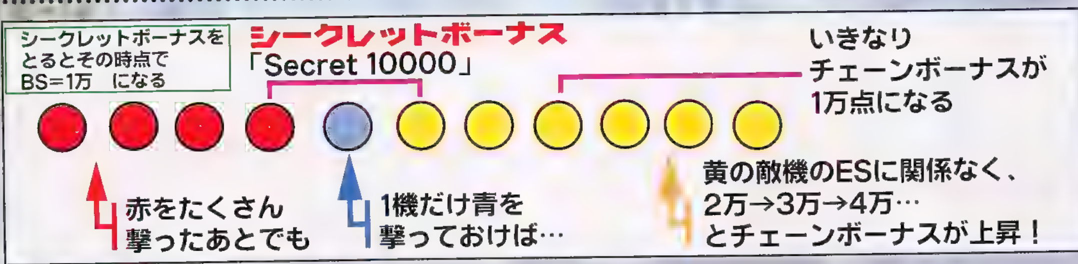
●CC（チェーンカウント）
チェーンをつなげた回数。プログラム内部のカウンターに記憶されていく。同色の敵機を3機続けて撃つごとに、CCは1ずつ増えていく。
最大値は10に制限されている。

では、右下の図に沿って具体的に説明していこう。
赤い敵機を3機続けて撃ったとしよう。まずこの時点でCC＝1となる。それぞれのESを、50点、100点、500点としたとき、この場合のBSは…、
50＋100＋500＝650
となる。
そして、BS×CC＝チェーンボーナスなので、
650×1＝650点
となる。画面上には「Chain650」の表示が出ることになる。
ここからさらに100点の敵、200点の敵、300点の敵とチェーンをつなげると、CC＝2で、BS＝650＋100＋200＋300＝1250となる。チェーンボーナスは…、
1250×2＝2500点
となる。
とまあ、同色の敵機を3機撃つごとに、このような計算でチェーンボーナスが加算されていくわけだ。ただ、BSは1万、CCは10と上限が定められているため、チェーンボーナスは最大10万点となっている。



TARGET COLOR IS YELLOW 発見！！ シークレットチェーン

新たに発覚した隠しフィーチャーは、敵機を赤→青→黄の順番で1機ずつ撃っていくと、「Secret」の表示と共に1万点のボーナスが得られる、というもの。
まあ、これだけだと、どうってことはないのだが、強烈なのはこのあと。赤→青→黄と撃って「Secret10000」の表示を出してから、そのまま黄色の属性でチェーンをつなげていくと、1回目のチェーンボーナスがいきなり1万点になるのだ！続く2回目は2万点、3回目は3万点、というように、通常のチェーンとは比較にならないほど高いチェーンボーナスが得られるのである。
「Secret10000」の表示を出した時点で、BSがいきなり1万になるため、ESに関係なく、チェーンボーナスが高くなるワケ。
今回攻略しているステージ3Dは、まさにこの稼ぎを狙うためにあるようなステージ構成となっている。普通に赤の属性でチェーンをつないでも、ハナクソ程度の稼ぎにしかならないが、この赤→青→黄のシークレットから黄色の属性でチェーンをつなぐと、バリバリ稼げるステージに早変わりだ！
もちろん、全面を通して見てみると、普通に赤の属性でチェーンをつないだほうが稼げるステージが多いのだが、部分的にこのシークレットを狙うと、より稼げるステージが多いことも念頭に置いて、パターンを練っていこう。
ステージ3Aに早くもパターン変更の魔の手が…。



レイディアントシルバーガンぬるま湯コラム： 最初のほうで詰まっている人や、いきなりパターン化するなんてつらいよ、という人もいるだろう。そんな人のために、このゲームを段階的にうまくなっていく方法をアドバイスしよう。<次ページへ>



ステージ3Dは、道中が非常に短く、6機構成のザコ編隊が2×9＝18編隊出現するのみとなっている。

稼ぎを考えなければ、特に問題なくボスまで行けるだろう。

稼ぐ場合は、前ページで解説した赤→青→黄のシークレットから黄ザコのチェーンを狙っていくことになる。ばっちりつなげれば、チェーンボーナスは8万点までいくぞ。

まず、初めに出現する赤ザコ編隊Aは、下の写真1の位置で待ちかまえ、Aで撃ってしまおう。

赤ザコ編隊Aをすべて撃ったら、写真2のように一気に左へ移動して青ザコ編隊Bの弾を左へ誘導する。ここで、画面外へ逃げていく青ザコを1機だけ撃っておくのを忘れずに。

青ザコ編隊B～Cが撃ってくる弾は、少しずつ右へ動いてギリギリで避けていくようにしよう。写真3のように、黄ザコ編隊Dが出現するころに、自機が画面中央に位置していればベスト。

黄ザコ編隊Dは、写真3の位置から真下に移動して弾を避けつつ、Aですべて撃ってしまおう（写真4）。

黄ザコ編隊Dを撃ったら、直後の赤ザコ編隊Eの弾を避けつつ、写真5の位置へ移動する。もちろん、この後の赤ザコ編隊F、青ザコ編隊Gの弾を左へ誘導するためだ。

（写真1）

まずは、赤ザコ編隊Aをすべて撃ってしまおう。

（写真2）

青ザコ編隊Bの弾を誘導しつつ、青ザコを1機だけ撃っておく。

（写真3）

青ザコ編隊Cをやり過ごしたら、黄ザコ編隊Dを撃つ。

（写真4）

黄ザコ編隊Dの弾は、少しずつ下がって避けよう。

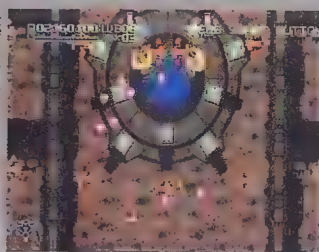
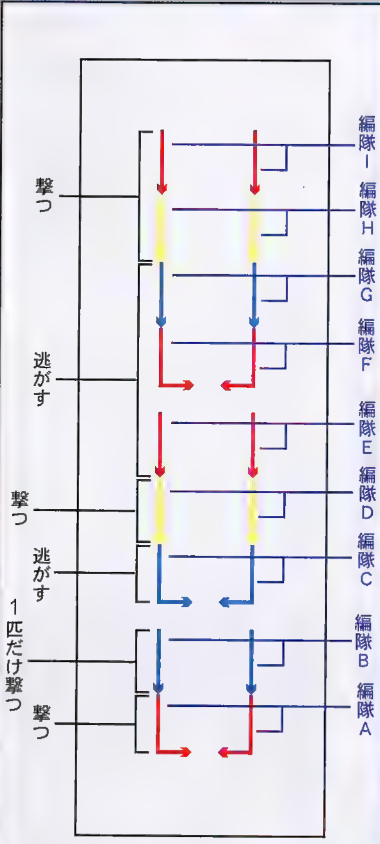
（写真5）

赤ザコ編隊Eの弾を避けつつ、この辺へ移動。

写真5の位置から少しずつ右へ移動し、赤ザコ編隊F、青ザコ編隊Gをやり過ごしたら（写真6）、黄ザコ編隊Hを撃つのだが、ここは黄ザコ編隊Hがかなり画面下まできてしまうので、前半の黄ザコ編隊Dを撃つときよりも、弾避けが難しい。

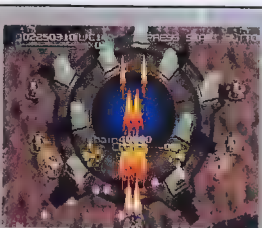
ちゃんとパターンにして慣れれば、弾避けしながらAで黄ザコを撃つようにしても問題ないし、ソードを出しっぱなしにして振り回し、ピンク弾を消しつつ、黄ザコもソードで破壊するようにしてもいい。道中も含め、ソードを使うパターンを作る場合は、ソードゲージの管理に気を配ろう。ハイパーソードの暴発は、チェーンのミスに直結する場合が多いぞ。



それぞれの矢印はザコ編隊を表している。
すべての編隊は1編隊がザコ6機により構成されている。

（写真6）

F，Gの編隊の弾をギリギリ避けながら少しずつ右へ移動し…、

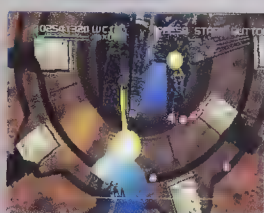
（写真7）

黄ザコ編隊Hを撃つ。このあとの赤ザコ編隊Iも、当然撃ってしまおう。



地形を味方に！

このボスでまず注意が必要なのは、ボスの周囲に点在するタワー状の物体（以下タワーと表記）。これは地形扱いとなっているので、自機が接触すれば、当然死んでしまう。

また、地形扱いということで、当然ながら自機のショットも遮られてしまうが、同時にボスの攻撃もすべて防いでくれる。うまく隠れて弾避けに利用しよう。


タワーに隠れてボスの攻撃をやり過ごすのだ。

パーツについて

このボスは、特定のパーツを破壊するとアルゴリズムが変わるタイプなので、適当に撃ち込んでいくと危険。どのパーツを破壊するとどうなるのかを理解し、計画的にダメージを与えていこう。

具体的には、本体の両サイドに2門ずつ、計4門ある小型砲台がポイントで、この4門の砲台をすべて破壊するとボスの攻撃パターンが変化するようになっている。

この小型砲台をすべて破壊すると、主砲からの極太レーザーが止まらないモードになってしまうので、不用意に破壊するとかなり危険なのである。

次ページへ

レイディアントシルバーガンぬるま湯コラム: STEP 1 いきなりパターン化してバリバリ稼ぐのは、うまい人でも無理。はじめのうちは、あまり無理せずに、少しずつ敵の出現パターンを覚えていこう。

撃破までの流れ

では、すべてのパーツを破壊しつつ、比較的安全にボスを倒せるパターンを紹介しよう。

まず、ボス出現直後のピンク弾バラマキモード。このモードは、ソードを使ったり、タワーの後ろに隠れたりして避けよう。気をつけたいのが、ときどきピンク弾に混じって飛んでくるレーザー状の弾。もちろん、ソードで消すことはできない。自機を狙っているので、ちゃんと避けるか、タワーに隠れてやり過ごそう。ピンク弾の次の極太レーザーは、タワーに隠れてやり過ごす。慣れれば簡単だ。

このあと、ピンク弾バラマキ→極太レーザー→ピンク弾バラマキと来るが、ここまでは、あまりボスに撃ち込まないようにしよう。ここまでで小型砲台を4門破壊してしまうと、いきなり前述の危険なモードになってしまいやっかいだ。ボスの攻撃の合間に、A＋Bか、B＋Cで手前の小型砲台に少しダメージを与えておく程度で十分だ。

本格的に撃ち込むのは、ボスが3回目に極太レーザーを撃ってくるとき。3回目の極太レーザーのモードは、1～2回目と違ってボス本体が画面中央まで来て、反時計回りに回転しながらレーザーを撃ち続ける。ここでボスに接近、背後に回り込み、ボスにくっついて移動しながらB＋Cで一気に撃ち込むのだ。

ボスの土台(？)の部分や、アンテナ状のパーツには当たり判定はないので、あまり怖がらずにボスに接近しよう。

3回目の極太レーザーを撃ち終わるまでに破壊できなかったら、ボスの真後ろの位置をキープするように動きつつ、B＋Cで撃ち込みを続行する。この位置関係だと、仮に前述の危険なモードに入ったとしても、ボスは自機を見失ってしまうので、極太レーザーで追いまわされる状況にならずにすむ。

3-Dボス ここに接触すると死ぬ！の図



主砲の基部の当たり判定は分かりづらいので、あまり近づかないように

4門ある小型砲台と主砲の基部は、接触すると死ぬ。それ以外の部分は重なっても大丈夫だ。

ピンク弾1回目



タワーとソードをうまく使って避けよう。

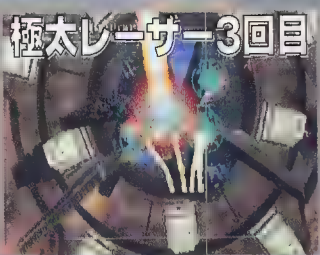
極太レーザー1回目



タワーの移動と、極太レーザーのタイミングを見切れ。

ピンク弾2回目 → **極太レーザー2回目** → **ピンク弾3回目** →

極太レーザー3回目



ここで一気に撃ち込みをかける。パーツもすべていただこう。

STAGE 3E

RADIANT SILVERGUN

ステージ3Eは、普通に赤い属性の敵機でチェーンをつないでいくぞ。

A区間

赤ザコのみをAで撃っていく。出現パターンをちゃんと覚えていれば、まったく問題ないだろう。

B区間

写真Aの位置でB＋Cを展開しながら大型戦艦が出現するのを待ち、大型戦艦の出現と同時に撃ち込んで、8門ある砲台のうち手前の3～4門を素早く破壊する。

すぐに画面上から赤い小型機が3機出現するので、そのままB＋Cで撃ちながら左へ移動し、左の大型戦艦に撃ち込みにいく（写真B）。左の大型戦艦も、砲台を3～4門破壊しておこう。

このあと出現する小型機は中央の赤のみをAで狙い撃ちし、左右の青と黄は逃がしてしまおう（写真C）。小型機のレーザーと、左右の大型戦艦のピンク弾に囲まれるので、やや弾避けが難しいが、ソードをうまく使ってピンク弾を消しながら避けていこう。このとき、ソードゲージに注意していないと、ハイパーソードを暴発させてしまいがちなので気をつけよう。

小型機をすべてやり過ごしたら、左右に残っている大型戦艦を撃つ。CかB＋Cを使い、残っている砲台もすべて撃ってから本体を破壊しよう（写真D）。

（写真A）



右の大型戦艦をB＋Cで撃ち込み、砲台を破壊して…、

（写真B）



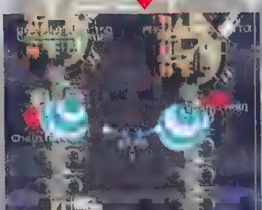
中央の小型機3機を撃ちつつ左の大型戦艦に撃ち込む。

（写真C）



中央の赤い小型機をAで狙い撃ちしよう。

（写真D）



最後に、残っている大型戦艦を破壊する。

C区間

大型戦艦を破壊すると、すぐに3機の大型機が出現するので、中央の赤い大型機のみを撃つ。密着してCを撃ち込むと素早く破壊できるぞ。

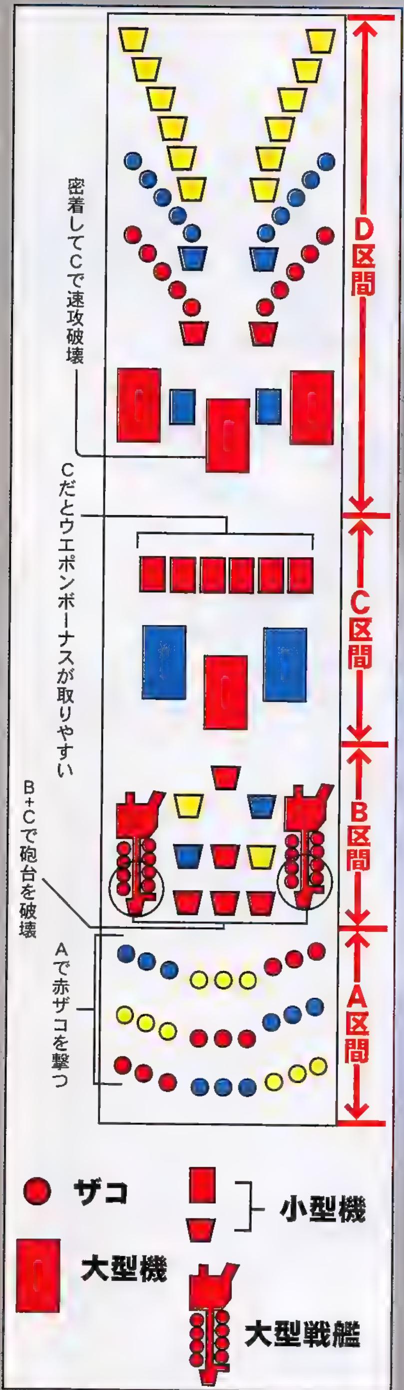
赤い大型機を破壊したら、すぐに画面一番下まで移動する。左右の青い大型機が撃ってくるレーザーは、画面の中



大型機は、密着してCを撃ち込むと速攻で破壊できる。

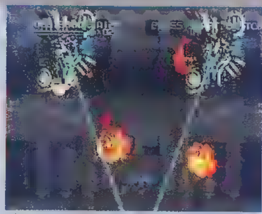
レイディアントシルバーガンぬるま湯コラム：STEP 2

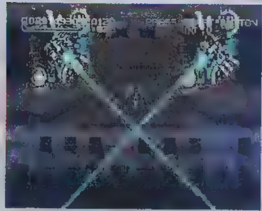
3Cボスは、安全地帯に入る前にパーツを破壊すると、安全地帯が使えなくなってしまうのでご注意。3Cボスについては、次回でフォローする予定だ。



央でレーザーを引きつけつつ、ゆっくり下から上へ移動して避ければOK。

横一列にずらっと並んでいる6機の赤い小型機は、Cで撃つ。うまくやれば、ウエポンボーナスも取れるぞ。


青い大型機のレーザーは、この位置に引きつけて…、


少しずつ上に移動していけば簡単に避けられる。


画面中央からCで撃つ。ウエポンボーナスを狙おう。

D区間

赤い大型機3機のすき間に、青い小型機が2機挟まれた状態で出現する。ここはまず、中央の赤い大型機に密着してCを撃ち込み速攻で破壊し、左右の赤い大型機は、写真のように画面中央からCを撃って破壊しよう。ちゃんと狙わないと、青い小型機がCの爆風で壊れてしまう場合があるので気をつけよう。

最後のザコ編隊も、画面中央からCで撃っていこう。

うまくCで狙い撃ちして、赤ザコをすべて撃ってから、青ザコ→黄ザコと撃っていこう。


画面中央からCで撃つ。青い小型機を巻き込まないように。

ここの赤ザコでチェーンボーナスを取り逃がすと、けっこう痛いぞ。


最後のザコ編隊も画面中央からCで撃つ。



ソード命

このボスは、ソードがうまく使えるようになったかどうかを試されるボスだ。

ピンク弾を撃ちまくってくるので、ソードがうまく使えるようになっていれば、ソードでピンク弾を消す→ゲージを溜める→ハイパーソード使用、という作業の繰り返しで、簡単に倒すことができる。

とにかく、ボスがピンク弾を撃ってきたら、「ラッキー！ハイパーソードの素が飛んできた！」と思って、ゲージを溜めにいくつもりで、消しにいこう。

本体のピンク弾砲台は最後に壊そう

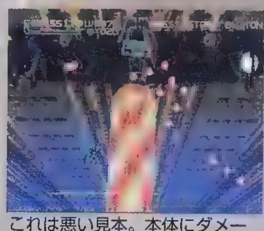
とにかくハイパーソードをバシバシ使っていけばいいのだが、ここで注意したいのが「中央の本体部分にはなるべくダメージを与えないように左右のパーツから破壊していくようにする」ということ。

中央の本体部分は、ピンク弾をたくさん撃ってくれる、いわばプレイヤーの味方のようなパーツ。しかし、ある程度以上ダメージを与えると、ピンク弾砲台が壊れてしまい、やっかいなレーザー攻撃が始まってしまうのだ。

本体にダメージを与えないように、左右のパーツを効率よく破壊するためには、ハイパーソード以外のショットもうまく使っていきたい。

AやC、ボスに接近するのが怖くなければB+Cも有効だ。これらのショットもうまく使って、効率良くパーツを破壊していこう。

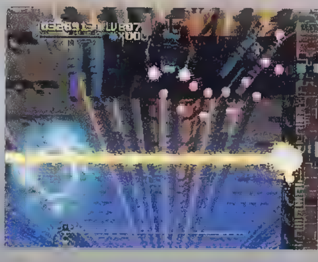

中央の本体部分は最後まで残しておこう。

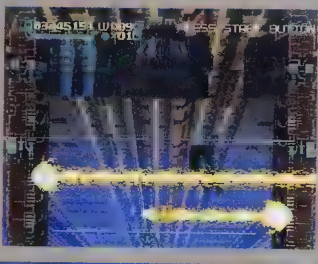

これは悪い見本。本体にダメージを与えすぎるとこうなる。

この攻撃にご注意

ここでは、ソードでは消せない危険な攻撃についてチェックしていこう。


両端のパーツからの攻撃。自機を狙って追いかけてくるレーザー。


本体の左右のパーツからの攻撃。青い爆風は触っても死なないが、吸い込まれて一定時間動けなくなってしまう。もし吸い込まれても、ピンク弾だけはソードでしのげることを忘れずに。


両端のパーツからの攻撃。画面一番下にはレーザーがこない場合が多いが、それでも、くるときはくるので、気をつけよう。

特報 来る6月6日にG-MODEL神田神保町店でレイディアント講習会を行うぞ！詳しくはマルゲ屋瓦版を見てね。

目指せ前半3面ノーミス突破

ESP RA.DE. エスプレイド

今回は前半3面の攻略はもちろんのこと、前号では説明しきれなかったゲームシステムについて紹介していこう。

担当：KMT

©ATLUS/CAVE.1998.

前号のお詫びと訂正

まずは前号のお詫びと訂正から。前号の記事中で、「ボス戦ではAとB両方のボタンを押しっぱなしにして撃ち込むといい」とありましたが、これは基板の設定で**フルオートON（下の囲み参照）になっている場合に限ります。**フルオートがONになっていない場合は、Aボタンを押しながらBボタンを連打したほうが効率よくダメージを与えることができます。

また、倍率サービスモード（敵に倍率をかけて破壊したあと、普通に倒した敵にも同じ倍率がかかる時間のこと）のカウンターが画面左上に表示されると説明しましたが、普通にプレイを始めた場合、カウンターは表示されません。**「コイン投入後、ABCのいずれかのボタンを押しながらスタートボタンを押す」**という操作を行うことによって、カウンターを表示させることができます。

以上、大変ご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。



画面左上、円アイテム表示の下に現れる数値が倍率サービスモードのカウンター。

倍率とアイテムの数の関係について

特定の敵を倒すことによって出現するPと円アイテム。実はこれらのアイテム、敵に高い倍率をかけて倒したときほどたくさん出現するようになる。特に円アイテムの増えかたは尋常ではなく、普通に倒すと最低2個しか円アイテムを出さない敵も、16倍で倒せば10個以上は出すようになる。



倍率をかけずに倒した場合はこれだけ。ちょっと寂しい。

比較



16倍ならこんなにたくさん出現するぞ。

円アイテムをたくさん集めれば、ガードバリア回復モード（以下バリア回復モード）に早い段階で入れるようになるので、アイテムを出す敵に対してはできるだけ高い倍率をかけて倒すようにしよう。

なお、**バリア回復モード中は、普段アイテムを出さない敵でも倍率をかけて倒せば、Eアイテムを1個出すようになる。**わりと重要なことなので覚えておこう。

ガードバリア回復モード待機中のメリットについて

今説明したように、アイテムは敵に高い倍率をかけたときほどたくさん出現する。だが、このことは両方のショットを当てて敵に倍率をかけたときに限った話。倍率サービスモード中に単独のショットで倒した敵に関しては、どんなに高い倍率で倒してもアイテムの数が増えることはない。

しかし、ある条件を満たせば、倍率サービスモード中に単独のショットで倒した敵であっても、倍率に応じて敵の出すアイテムが増えるようになる。その条件とは、**「バリアガードゲージが減っていない状態で、バリア回復モードに入るために必要な円アイテムを集める」**というもの。要は、**バリア回復モードが待機中になっている状態**のことだ。

倍率サービスモード中に単独のショットで倒した敵も、倍率に応じてアイテムの数が増えるということは、よりたくさんの円アイテムを回収することができるようになる＝より点数を稼ぎやすくなるということに。そのため、ハイスコアを狙うなら、バリアを使わずに進むことにチャレンジしてみよう。



アイテムを出す敵がたくさん出現するところで倍率サービスモードに入ると、



画面中は円アイテムだらけ。円アイテム回収中は敵弾に当たらないように注意だ。

フルオート推奨キャンペーン！

このゲームには、基板の設定でフルオートのON／OFFというものがある。フルオートがONになっていると、メインショットはボタンを軽く連打するだけで最速の連射スピードを維持することが可能。そしてパワーショットは、ボタン押しっぱなしでゲージの分だけ連続発射してくれるので（OFFだとゲージがMAXになるまで発射してくれない）、非常に快適にプレイすることができる。

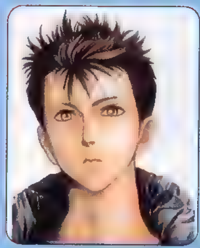
もし君が遊んでいるお店がフルオートONになっていないなら、お店の人に頼んで、ぜひともフルオートONにしてもらおう。



フルオートがONになっていれば、ゲームランク表示の下に「FULL AUTO ON」と表示される。

●全面クリアボーナスについて

もうすでに全面クリアしているプレイヤーのキミに送る、とっておきのネタを披露。ぜひ参考に！【残ハートボーナス】1ハートにつき、100万点。【残ハート枠ボーナス】1枠につき、50万点。【残ガードバリアゲージボーナス】1目盛りにつき、250点（満タン時100万点）。【残円アイテムボーナス】1個につき、3000点



祐介ステージ攻略

放課後の鳳凰高校

祐介が通う鳳凰高校が舞台となる祐介ステージ。比較的楽なステージではあるが、中ボスの「MIYABI」は手強いぞ！

注意すべき敵について

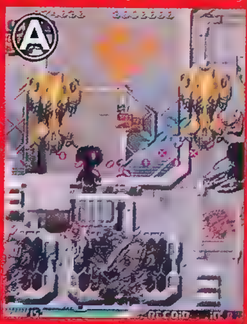
●黄色い中型機（写真Ⓐ）

このステージ専用の敵で、主に中ボス撃破後とボス直前の場所で大量に出現する。耐久力こそザコ敵並みに低いものの、紫弾を大量にバラまいてくるため、破壊するのが遅れると非常に危険な状況になってしまう。迅速かつ的確に処理することを心がけよう。

●黄色い大型戦車（写真Ⓑ）

3面時専用の敵で、ボス直前の場所に出現する。攻撃方法は青弾を連射してくるだけなのだが、破壊が遅れ、他の敵の弾が絡んでくるとヒドイ目にあわされる。必ず速攻で破壊すること。

要注意敵機



Ⓐ 場合によっては、アイテムで敵弾が見づらくなることもあるので十分注意しよう。



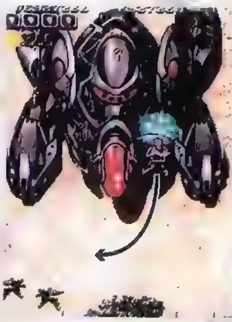
Ⓑ 連射してくる青弾は、ちょっとずつ横に動いて避けるようにしよう。

中ボス MIYABI

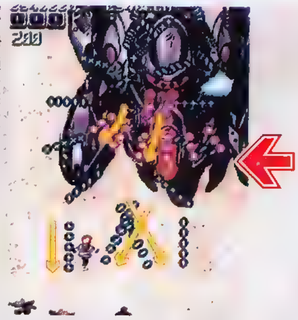
鳳凰高校のグラウンドにいきなり姿を現わすこのステージの中ボス「MIYABI」は、なかなかの強敵。おそらくたくさんのプレイヤーがこいつに苦しめられていることだろう。

この中ボスがキツイ理由は開幕直後の弾幕にあり、これをいかにして避けるかが最大のポイントとなる。一応、写真で説明しているとおりにやれば、開幕直後に撃ってくる弾幕を避けることができるが、慣れないうちはバリアの使用も考えておいたほうがいいだろう。

1次形態を撃破すると、中ボスは紫弾を大量にバラまいてくるが、弾速が非常に遅いので避けるのはそれほど難しくないはず。常に中ボスの正面をキープしつつ、ショットを撃ち込むようにしよう。

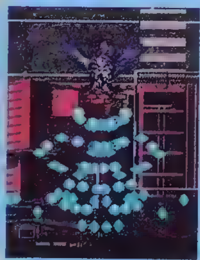


まずは、ボスの中心より少し右にズレた位置で撃ち込む。



ボスが弾を撃ってきたら、矢印のように自機を動かして、この位置で青弾を避けよう。

VS.ボス 近江覚（おうみ さとる）



覚の攻撃方法とその対処法について

覚の主な攻撃方法は、旋回青弾、5WAY、拡散攻撃、ビット射出の4種類。覚は、これらの攻撃をランダムに繰り出してくる。ただし、同じ攻撃が2回続くことはない。各攻撃の予備動作には微妙に違いがあるので、それを見切って各攻撃に備えることが重要だ。

●旋回青弾の対処法

覚の手もとが光り「キュイーン」という音が鳴るとこの攻撃がくる。

この攻撃を避けるコツは、覚が撃ってくる弾を1発ずつ見切って避けるのではなく、左の写真のように弾の流れに沿って自機を移動させることにある。覚が弾を撃ってくるのを正面で待ちかまえ、冷静に対処するようにしよう。



慣れてない人にとってはキツイ攻撃ではあるが、冷静に弾をよく見て対処しよう。

●5WAYの対処法

この攻撃も旋回青弾と同じように覚の手もとが光るのだが、効果音が鳴らないので、そこで見切る。

5WAYは、中心の弾が自機を狙っているので、覚が弾を発射した瞬間に自機をちょっとだけ横にズラせば避けることができる。ただし、第3段階以降では連なっている弾がバラけてくるので、自機を大きめに動かすようにしよう。

●拡散攻撃の対処法

覚が「ハァ〜」と掛け声をかけたときにくるのがこの攻撃。

前回の記事で説明したように、覚の正面で弾を避けつつ撃ち込むのがこの攻撃に対する基本的な対処法。だが、正面の弾幕密度が高いときや、覚が画面下のほうで攻撃してくるときは、横に逃げることも考えておこう。

●ビットの対処法

覚がビットを射出してくるのは、第2〜第4段階の間だけで、第1段階と第5段階では射出してこない。ビットの攻撃方法は全部で3種類あり、どれがくるかはランダム。ただし、同じ攻撃が2回続くことはない。

ビットが自機を狙って弾を撃ってくるときは、自機を左右に大きく動かしながら撃ち込み、それ以外のときは、ビットの正面をキープしつつ撃ち込むようにしよう。



第2段階〜第4段階の開幕で、覚は必ずビットを射出してくる。

分身攻撃について

3面時の第5段階では、覚は分身を出して攻撃してくるのだが、この攻撃のときは常に本体の攻撃に注意を払うことが肝心だ。本体と分身の攻撃の組み合わせによっては、非常に厳しい状況に陥ってしまうこともあるが、そういったときには迷わずバリアを使うようにしよう。

J-B ステージ 攻略



夜のショッピングモール

クリスマスイブ当日のショッピングモールが舞台となるJ−Bステージ。道中、常に出現する夜叉のESP者には十分注意しよう。

J-Bステージは、中型機などの堅い敵が多数出現するのが大きな特徴。一度押されてしまうと態勢を立て直すのが難しくなるので、パワーショットをうまく使って堅い敵を的確に潰していこう。

注意すべき敵について

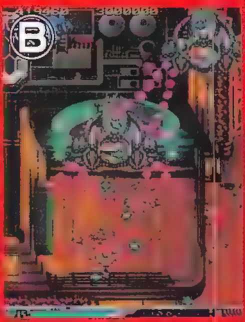
●夜叉のESP者（写真Ⓐ）

ステージ道中常に出現し、自機を狙って手の形をした弾を撃ってくる。放っとくと画面内をふらふらと移動しながらいつまでも攻撃してくるので、できるだけ早めに倒しておくこと。また、かなり画面下のほうまでくるときもあるので、弾だけでなく体当たりにも十分気をつけよう。

要注意敵機



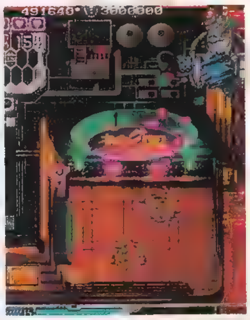
本当に怖いのは体当たり。こいつらが出現する場所ではあまり前に出ないように。



弾を撃ってくる前に正面をキープすれば、それほど怖い存在ではない。

●中型機（写真Ⓑ）

夜叉のESP者同様、道中常に出現する。左右斜め下に発射される紫弾がクセモノで、左の写真のように正面に移動する前に弾を撃たれてしまうと、対処するのが難しくなってしまう。よって、この中型機が出現したらすぐに正面まで移動することを心がけよう。



こうなってしまったら、破壊することを諦めて無視したほうがいいときもある。

VS.ボス IZUNA（イズナ）



J-Bステージボス「IZUNA」は、かなり手強い相手。特にこのステージが3面にきたときの厳しさはハンパじゃない。慣れるまでは、バリアゲージをすべて使い切るぐらいの覚悟で戦ったほうがいいぞ。

中ボス アトミックシャンデリア地帯

このステージの中ボス「アトミックシャンデリア」は、はっきりいってただのザコ。出現と同時に撃ち込み、速攻で破壊していけば全く問題ないはず。全部で5機出現するので、テンポよく破壊していこう。



出現と同時に撃ち込み、速攻で破壊していくことが重要だ。

主砲を破壊するまでの流れ

主砲を破壊するまでの流れは以下の通り。

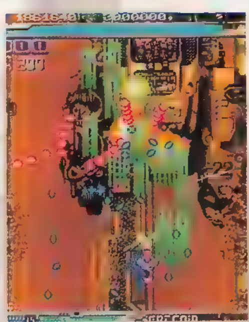
①ボス手前側のパーツのうち、どちらか一方だけ破壊する

②パーツが撃ってくる紫弾、主砲が撃ってくる赤弾を避けつつ本体を撃ち込む

③ボスが赤弾を撃つのをやめたら、ショットを撃つのをやめ、画面端に移動しV字弾を避ける

主砲は耐久値ゲージの約4割のダメージを与えると破壊できるので、それまで②と③の動作を繰り返そう。

なお、③のV字弾を画面端で避けるのは、ボスが射出してくる浮遊機雷を破壊すると撃ち返し弾が飛んでくるため。といっても、これは3面時に限ったこと。1、2面時は浮遊機雷を撃っても撃ち返し弾は飛んでこないので、ボスの正面で浮遊機雷を撃ちつつ主砲を撃ち込むようにしよう。



3面時の浮遊機雷を破壊すると、撃ち返し弾が飛んでくるので注意すること。

主砲破壊後の攻撃パターンとその対処法について

主砲破壊後のボスは、青弾バラまき（写真Ⓒ）と赤弾＋青い針弾（写真Ⓓ）の2種類の攻撃を交互に仕掛けてくる。

●青弾バラまきの対処法

この攻撃を避けるときは、弾が飛んでくるのを画面一番下で待ちかまえ、弾をよく見て写真Ⓒのように弾の流れに沿って自機を動かすようにする。ただ、この攻撃は、このボスで最も危険度が高いので、ヤバイと思ったら無理せずバリアを使うようにしよう。



青弾が飛んできたら、



弾の流れに沿って、自機を動かそう。

●赤弾＋青い針弾

青い針弾の間隔が広いときは弾の間で、狭いときは弾の外側を避けるようにする。



弾を避けつつも常に弾の発射口に注目し、次に発射される針弾の間隔を確認する。

いろりステージ攻略



臨海公園

いろりステージは、人々の憩いの場である臨海公園が舞台となる。道中、ボスともに難度が高いので、このステージが1面にくるいろりはちょっとラッキーかも⁉

いろりステージは、中ボスを倒したあとに難所が多い。そんなわけで、中ボスを倒したあとも気を抜かずにプレイすることが大切だ。

注意すべき敵について

●**茶ザコ（写真Ⓐ）**

道中の要所要所に出現し、自機を追いかけつつ青弾3WAYを撃ってくる。放っとくとかなり近い位置から弾を撃たれ危険だ。早めに破壊しよう。

●**戦艦の艦橋（写真Ⓑ）**

中ボスを倒した直後に配備されており、自機に向かって赤弾を大量にバラまいてくる。すぐに破壊しないと大変な目にあわされるので、他の敵には目もくれず最優先で破壊するようにしよう。

●**大型機（写真Ⓒ）**

戦艦地帯を抜けた場所で画面の左右から1機ずつ出現し、画面中に紫弾をまき散らす。対処するときは、左側から出現するヤツを速攻で破壊し、続いて右側から出現してきたヤツを破壊しよう。

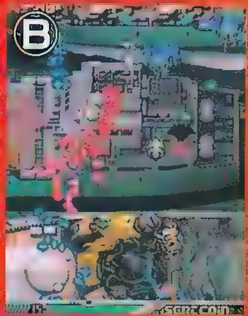


画面左側で大型機が出現してくるのを待ちかまえ、まずは左側から出現してくるヤツを破壊。続いて右側のを破壊する。

要注意敵機



[illegible]



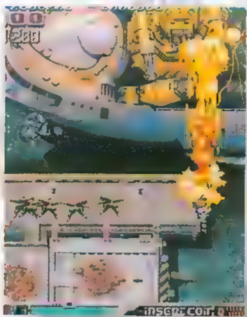
[illegible]



[illegible]

中ボス ギガドーザー

対ギガドーザー戦では、速攻で1次形態を破壊することが重要。出現と同時にパワーショットとメインショットをバリバリ撃ち込んでいこう。しっかり撃ち込んでいれば、弾に追いつめられる前に第1形態を破壊できるぞ。

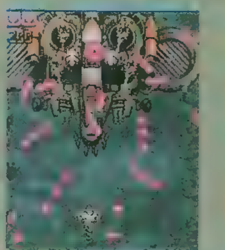


最初は正面で撃ち込み、



中ボスが紫弾を撃ってきたら、弾の外側に出る。

VS.ボス ペラボーイ



このボスは、ボスの耐久値ゲージが2割を切ったときの発狂攻撃が異常なまでにキツイ。が、それ以外の攻撃はたいしたことないので、発狂攻撃の対処法についてのみ説明していこう。

発狂攻撃の対処法について

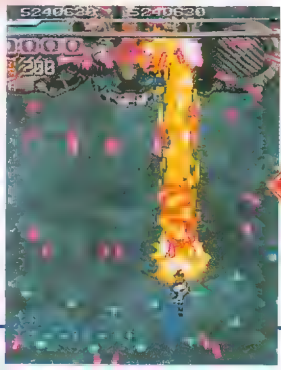
発狂攻撃に対処するうえで重要なのは、ボスを発狂させるタイミング。ダメージ調整をして、ベストのタイミングで発狂させれば、比較的楽にボスを撃破することができるのだ。

そのベストのタイミングとは、ボス本体が青弾を連射してくる直前。このときにボスを発狂させれば、ピンクの針弾による攻撃が激しくなっても避けるのはそれほど難しくないはず。そのまま一気にボスを撃ち込んで撃破しよう。

ただし、この方法でもキツいことには変わりないので、ゲージが残っているなら無理せずバリアを使ったほうがいいぞ。



ボスのゲージをこのあたりまで減らしたら、ショットを撃つのをやめる。



ボスの青弾バラまき攻撃が終わったら、ショットを撃ち込んで発狂させ、一気に撃破しよう。

次号予告

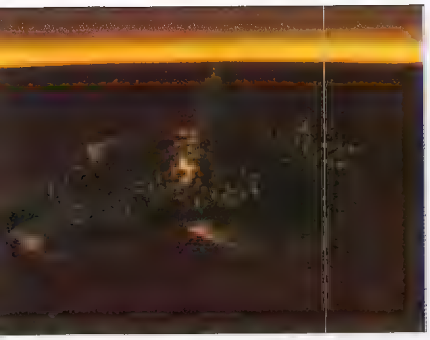
ステージ4 地下鉄湾岸線

「ライフアイテムをGETせよ」



ゲーム業界に新風を巻き起こせるか？

セガ家庭用新ハード発表！！



↑「ドリームキャスト」のデモ画面

Dreamcast™

5月21日、セガは新しいコンシューマゲーム機「ドリームキャスト」を発表した。正式発売は11月20日、価格は未定。現在発売されているセガサターンとの互換性はない。



公表された基本仕様

本体心臓部とも言えるCPUは日立製SH4で、128ビットグラフィックスエンジン内蔵RISC型CPU。グラフィックスエンジンは、NECが英国のビデオロジック社と共同開発したPowerVR2。これにより300万ポリゴン以上の驚異的なCG描画性能を実現している。サウンドエンジンはヤマハのスーパーインテリジェントサウンドプロセッサーを搭載。デジタルサウンドでは標準のXGフォーマットであり、32ビットRISC型CPUを内蔵したプロセッサ。64チャンネルADPCMという優れた表現能力を持つ。

OSはマイクロソフトのウィンドウCEをベースにしたカスタムバージョン。コントローラー部には「ビジュアルメモリ」と称される小型端末をセットできる。この「ビジュアルメモリ」は、携帯ゲーム機・メモリモジュールとしても機能する。液晶モニタ付きで単体としてゲームもでき、「ビジュアルメモリ」同士を連結することでのデータ交換も可能。セーブデータの管理から、コントローラー部にセットした状態ではサブモニタとして機能できる。

このほか、本体には速度は不明だがモデムも内蔵されていて、通信対戦などネットワーク型ゲームも楽しめる。

今回発表された基本的概要はこれがすべてである。

セガ家庭用ハードと業務用ハードの製品推移

【1985年】
セガマーク3
●CPU　8ビットCPUZ80(4MHz)
●サウンド　PSG音源＋ノイズ
●グラフィック　64色
●スプライト　画面最大64枚



【1988年】
メガドライブ
●CPU　16ビットCPU68000(8MHz)+Z80A(4MHz)
●サウンド　FM音源＋PSG音源＋PCM音源
●グラフィック　512色
●スプライト　画面最大80枚



【1985年】
ハングオンボード
●16ビットCPU搭載。後にスペースハリアーボード、アウトランボードと進化していく。※ハングオン（85年）

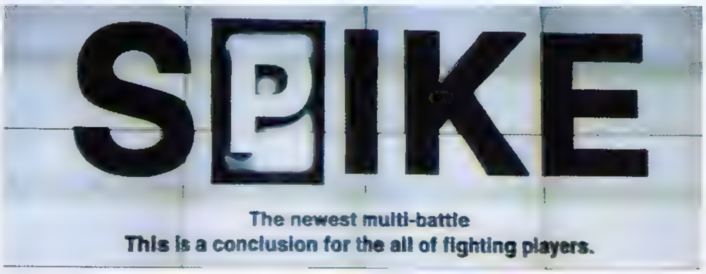
【1986年】
システム16
●16ビットCPU搭載のビデオゲームボード。※メジャーリーグ（86年）、ファンタジーゾーン（86年）、SDI（87年）、ダイナマイトダックス（88年）、ゴールデンアックス（89年）など

【1987年】
アスターバーナーボード（Xボード）
●16ビットCPU（68000）を2個、サウンドにZ80を搭載。スプライトにズーム機能が付いた。
※アスターバーナー（87年）

【1988年】
パワードリフトボード（Yボード）
●16ビットCPU（68000）を3個、サウンドにZ80を搭載。スプライトがズームの他、画面回転機能が付いた。※パワードリフト（88年）

【1990年】
G-LOCボード（Zボード）
●Yボード2倍の表現力を持つ。スプライト時代最強のボード。
※G-LOC（90年）

【1988年】
システム24
●24KHzのディスプレイ対応。※3.5インチFDでソフトを供給する基板。



アーケードにも新作登場！
「SPIKE(仮)」
The Multi Battle Fighting Game

こだわりと独自性では負けてはいない！

この夏から秋にリリースが予定されているセガの新作ゲームの発表があった。その名も「スパイク（仮）」。見た目は格闘ゲーム。ただし、従来の対戦格闘と違う大きなポイントが2点ある。それは「対戦ではなく協力型」であること。そして2人以上、4人までの多人数同時プレイ可能というところだ。1対1というシチュエーションでない以上、対する敵キャラクターも複数登場する。つまり、大人数が入り乱れてのバトルロイヤルだ。複数人数のプレイは筐体を光ファイバーケーブルで連結させての多人数化。ネットワーク型格闘アクションゲームと言えるだろう。

さて、この手の要素のゲームは、今までは横スクロールアクションなどの「パーティプレイ可能アクションゲーム」として存在はしていたが、ポリゴン表現ではいまだかつて存在しない。特に、最近の格闘では主流の「乱入対戦」を捨て、協力プレイに割り切った側面などは次なるムーブメントへの予兆すら感じる。

対戦の持つ予測不能な緊張感…それには別の問題も孕んでいる。所詮対峙することでしか解りあえないプレイヤーのスタンスは、緊張を越え殺伐とした感情を生み出すことも否定できない事実だ。しかし、この「スパイク(仮)」は違う。今まで対戦で拳を交えてきた宿敵とともに、共通の敵を倒すべく協力してゲームを楽しんでいくことができる。従来では相手を負かす、その力を実力をもって否定することがゲームの持つ性質だった。しかしこのゲームでは、お互いの力と存在を認めあうことがゲームシステムから導きだされるベクトルだ。そのような場を設けてくれるゲームを待ち望んでいたプレイヤーも多いのではないだろうか。

脅威のグラフィックと今後の課題

単にテクスチャーの貼られたポリゴンを使用したゲームのことをポリゴンゲームと指す時代は終わった。それは舞台設定をも含めた視覚効果全般として捉えたい。「バーチャファイター3」での微妙な高低差などではなく、階段、エスカレーターなどによりビルのフロアを移動したり、その最中にも戦闘になるなど確実に立体モデル化されている。そこにある「物」なども可能な限り判定を持たせているようだ。更に、ステージとなり得るビルも1フロアではなく、まるまるビル1つを作り上げてしまい、かつそのエリア、ステージなどはすべてつながりを持ち、最終的には1つの街を作り出してしまっている。

格闘アクション部分は、「バーチャファイター3」的な要素は多い。慣れ親しんだ技と感覚を駆使してプレイできることになだろう。ただ、タイトルの「スパイク」という言葉からあるように、スマートな蜂のひと刺し的な攻撃ではなく、バタバタドカドカという粗暴感のあるアクションになることだろう。このあたりはバーチャというよりはバイパーズを連想させられる。

さて、今回はビデオとプロデューサーである名越氏のコメントから解ることを中心に説明した。まだまだ未知の部分もあるし、上記のことに対して変更が加えられるかもしれない。このゲームのシステム上、一緒にプレイしているプレイヤーのそれぞれの画面（視点）が独立しているハズなので、従来のドライブゲーム、もしくはバーチャロンなどのように1人1モニター化になる。これが今回ネットワーク型と言っているように、筐体を連結させることを1つのシステムとして考えられているということだろう。

ただそうなると1人プレイ時と4人同時プレイ時での敵の出現や難易度バランス、また4人でプレイすることによるメリットや趣向（パーティープレイ特有の仕掛け）、ある程度の役割分担などが必要不可欠だろう。大人数で協力していると比率的に敵も多くなる…というだけでは、現在の乱入対戦ほど多人数プレイをする訴求力には乏しい。

それらがどうなるかはまだまだ未知数だ。夏から秋あたりのリリースということなので、そろそろゲーメストでも正式に取り上げられるかもしれない。とにかく、期待して続報を待っていてほしい。




↑「ドリームキャスト」の本体とコントローラー、小型携帯端末の「ビジュアルメモリ」


⬇コントローラーには複数のカラーバリエーションが用意されるらしい

今年末へ膨らむ期待

「ドリームキャスト」の開発コンセプトは3点。「最高の映像と音の表現能力を追及する」「汎用性の高い開発環境の提供」「21世紀に向けた新しい遊びの提案」ということだ。それにより、前述した各チップなど優れたパートナーとの協力により最高・最強の技術を結集したとのこと。

ただし、今回具体的なソフトの発表はされていない。「ドリームキャスト」で何ができるのか、という問い掛けに対しインタラクティブで動くCGを披露するに留まった。今後のスケジュールマップとして9月には発売当初リリースのソフトタイトル発表、10月の東京ゲームショウで一般初公開、そして11月20日に発売になる。VF3やオラトリオ・タングラムなどモデル3モノが移植されるかなどは一切明かされていない。

ゲーメストとして気になる業務用展開についても聞くことはできなかった。サターン時のタイタン（ST-V）という仕様があったが、それと同様のシステムが考えられないとも限らない。先の「ビジュアルメモリ」を筐体にセットし、データセーブ・ロードなどの可能性を示唆する映像が公開されたのだが…。

ただ、セガは業務用ビデオゲームのハードウェア先導者である。家庭用ゲーム機にしても今までは常に一世代前の業務用スペックだった。しかし、ここにきてポテンシャルとしてはモデル3を上回るかもしれない家庭用ゲーム機が登場することにより、ハードウェアとしての業務用優位の牙城が崩れた印象もうかがえる。

しかし、セガは業務用でより高性能なハードウェアを開発中との話もある。常に可能性を追及するセガの今後は、家庭用との共栄共存。そして互いに切磋琢磨してより優れたゲームを開発していく可能性を飛躍させたことは確かだ。

【1991年】
メガCD
●CPU　16ビットCPU68000（12.5MHz）
●サウンド　PCM音源（8ch）
※グラフィックの拡大／縮小／回転が簡単になる

【1994年】
セガサターン
●CPU　32ビットCPU　SH2（28.6MHz）を2個搭載
●サウンド　FM音源＋PCM音源（32ch）
●グラフィック　1677万色以上
●スプライト　拡大／縮小／回転／変形ポリゴン表示が可能なスプライト機能



ロッド（88年）、ゲイングランド（88年）、クラックダウン（89年）など

【1991年】
システム32
●32ビットCPUを搭載したシステムボード。※ラッドモビール（91年）、アラビアンファイト（92年）、バーニングライバル（93年）など

【1993年】
モデル1
●32ビットCPU（V60）16MHz。秒間18万ポリゴン。※バーチャレーシング（92年）、バーチャファイター（93年）など

【1994年】
モデル2
●32ビットRISC CPU 25MHz。テクスチャーマッピングが可能に。秒間30万ポリゴン（ノンテクスチャーなら90万ポリゴン）。※デイトナUSA（94年）、バーチャファイター2（94年）、ファイティングバイパーズ（95年）など

【1996年】
モデル3
●CPUはパワーPC603ev166MHz。秒間100万ポリゴン。1600万色フルカラーテクスチャーマッピング。※バーチャファイター3（96年）、電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム（98年）など

コンスポ

PS　カプコン　7月発売予定　価格未定

プラスアルファどころの進化じゃないぞ!

私立ジャスティス学園

©CAPCOM CO.,LTD.

新キャラに新モードにVOICEにサブゲームと、付加要素全開のPS版は完全燃焼間違いナシ!

昨年末に発売された3D対戦格闘ゲームでありながら従来のカプコンファンがプレイできるようにとの配慮か、2D格闘ゲーム風の味付けが多く見受けられたこのゲーム。PSに登場するにあたって、プラスアルファどころの騒ぎじゃないくらいの付加要素を盛り沢山で発売されることが決定したのだ。



CD2枚組だから、こんなにもゴーシャス

PS版『ジャスティス』は、何とCD2枚組。アーケード版の忠実な移植に加え、PSオリジナルのバランス調整版(ジャスティス学園エボリューション)も収録しているのだ。

CD1



すべての中間デモとエンディングは、フルボイスに!

容量の関係から、収録しておきながらアーケード版では使用することのできなかったデモ中の音声が、PS版にて日の目を見るぞ!

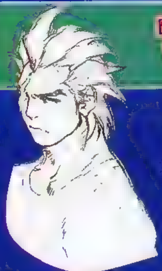
CD2

無限コンボやハメなどを廃止し、バランスを再調整した『~エボリューション』。このモードでも、ヤリ込みしとかんと!



後述するミニゲームで作成したキャラも、ここで使えるのだ。

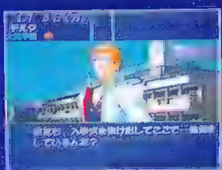
マイキャラを育成せよ!!





熱血青春日記と名付けられたこのモードは、シミュレーション風にマイキャラを育成していけるモード。もちろん育ったキャラは、ゲーム中に登場させることも可能だぞ!

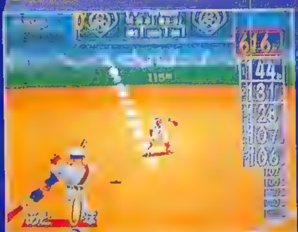
入る部活によっても、パラメータが変化する。選択は慎重にね!



太陽学園の、ほかの生徒とも出会うことが…。

まだまだあるぞ

将馬のホームラン競争



将馬らしき人物の投げる球を打ち返し、その飛距離を競うフリーバッティングのようだが…?

夏のバレーボール



画面を見る限りでは、タイ[illegible]

新キャラも2人登場!!





この2キャラを見てくれ。この二人は、PSオリジナルキャラとして登場する熱血隼人と風間醍醐。ファンならば、周知の存在でしょ?

ゲーメストムック『~熱血大全2』にて初登場した、島本和彦先生デザインによる新キャラ。彼が使う技は、ムックに掲載されているマンガ中にヒントが…?





風間醍醐

熱血隼人





ジャスティス学園によってさらわれていた、風間あきらの実兄。素顔あきらとのコンビにて、オリジナルのストーリーデモが入ったりしてね。

SS　セタ　発売中　¥7800（税別）

動画枚数2000枚超のパワー

スーパーリアル麻雀P7

©1997,1998 SETA CORPORATION

家でやるなら、負けも気にせず連続プレイ可。コンティニュー連発で全画面を見ようぜ！

麻雀に勝つと、ご褒美で可愛い女の子がアニメーションしながら脱いでいく…そんなお約束を作り上げたパイオニア的存在でもある『スーパーリアル麻雀』シリーズも、遂に7作目。今回は3つ（3つをクリアすると、4つ目が登場する）のシナリオからひとつを選んでプレイするというストーリー仕立てのゲーム進行になっており、プレイヤーを飽きさせない仕組みとなっている。全画像を見るためには、やっぱり全部のストーリーをクリアしなきゃいけないんだけどね。

誰と麻雀したい？



蘭堂芹香

麻比奈家・専属家庭教師
兼　専属麻雀講師（25歳）
2月15日生まれ（水瓶座）
血液型:AB型
身長:169cm
BWH:89,59,88

麻比奈　夏姫

私立龍華学園高等学校3年生
7月30日生まれ（獅子座）
血液型:O型
身長:167cm
BWH:83,57,87

豊原エツ子

私立大2年生（20歳）
7月7日生まれ（蟹座）
血液型:O型
身長:164cm
BWH:99,58,89

麻比奈百合奈

私立月浪学園中等部3年生
3月9日生まれ（魚座）
血液型:A型
身長:155cm
BWH:81,57,86

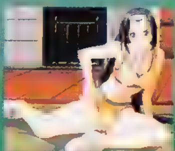
サターン版だけのお・た・の・し・み♥

[illegible]





設定原画集は、オリジナル映像分のものも収録されているぞ





グッズプラザ NEO・GEOギャルズポスターベンダー、発見したらレッツトライ。

GOODS PLAZA

からお知らせ

通信販売のお申し込み方法が変わりました。詳しくは読サビの最後のページを読んでね。

月華の剣士ポスターセット

イラスト:るりあ046　ポスターサイズ　594×841ミリ

■月華の剣士の人気キャラが2人ずつセットになった、A全ポスターセット。イラストは、NEO・GEOギャルズカレンダーなどでお馴染みの、るりあ046先生の描き下ろしなのだ！





月華の剣士ポスターセットB　一守矢&雪一　価格2100円　送料:F　通販番号:SS−213





月華の剣士ポスターセットA　一楓&あかり一　価格2100円　送料:F　通販番号:SS−212

月華の剣士クリアポスター

月華の剣士クリアポスター　価格1260円　送料:E　通販番号:SS−217



■ムックの表紙でお馴染みのイラストが、257×395ミリ（B4よりちょっと横長）サイズのお手頃なクリアポスターになったのだ。まぁ、ぐれいつ。

6月上旬発売

月華の剣士ポスターセット発売記念 るりあ046先生サイン会開催決定

現在、名古屋店（6/7　日曜日）と、神保町店（6/14　日曜日）での開催が決定。詳しくは、お近くのマルゲ屋まで。

月華の剣士マウスパッド



■ゲームの広告に使われていた、セピア色のしぶ〜いマウスパッドなのだ。

月華の剣士マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:C−211

月華の剣士テレカ

価格:各1200円
送料:A

■このテレカを制作するにあたり、「る○うに剣○」を全巻購入した担当の熱意は報われているか否か？神のみぞ知るっす。



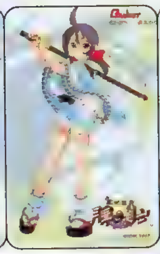
楓テレカ
商品番号:SS−205



御名方守矢テレカ
商品番号:SS−206



雪テレカ
商品番号:SS−207



一条あかりテレカ
商品番号:SS−208



鷲塚慶一郎テレカ
商品番号:SS−209



嘉神慎之介テレカ
商品番号:SS−210

詳しくは読サビの最後のページを読んでね。

goods plaza

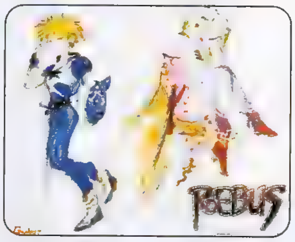


REBUS

■キャラクターデザインを、あの巨匠・天野喜孝が手掛けた、話題の作品「レブス」の他では手に入らないグッズなのだ。

マウスパッド

レブスマウスパッド　価格1575円
送料:E　通販番号:AT−22



■物語の主人公、ラクリマとトキサのマウスパッド。

ポストカード

レブスポストカードセット　価格1050円
送料:B　通販番号:AT−20



■主要キャラのイラストを使った、12枚セットの豪華ポストカードだ。

テレカ



レブステレカ〜ラクリマ〜
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−24

レブステレカ〜トキサ〜
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−23

■2枚揃ったときに美しくはまるテレカなのだ。

ジグソーパズル

■300ピースだから、わりと初心者向け。気軽にチャレンジしてみて。

レブスジグソーパズル
価格1890円　送料 E
通販番号:AT−21



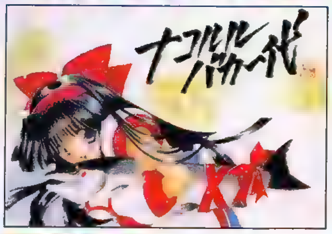
NEW 七瀬葵ナコルルジグソーパズル



■お馴染み七瀬先生のナコルルジグソーに、新作が登場!

七瀬葵ジグソーパズル神樹
価格2415円　送料:E
通販番号.SS　218

500ピース



500ピース

七瀬葵ジグソーパズル神楽
価格2415円　送料:E
通販番号:SS−203

ずっといっしょ



ずっといっしょジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:EMI　7

300ピース



ずっといっしょクリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号:EMI−8

■キャラの可愛さは抜群!真のラヴハンターなら、必携なのだ。



リリスポスター うたたねひろゆき



728×1030(B全)

■うたたねひろゆき先生描き下ろしの、リリスポスターなのだ。このイラストを見せられたら、あ〜、やっぱかわいいな〜とか思ってしまったりする今日この頃。

うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F　通販番号:C−190

〜おわび〜 モリガン



■今、頑張って制作しています。もう少し待って下さい。

goods plaza

通信販売のお申し込み方法が変わりました。

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

マルゲ屋&読サビNEW GOODS

PSYCHIC FORCE 2012

6/19 ON SALE 価格:1200円　送料:A



サイキックフォース2012 マイトテレカ 商品番号:TA−11
サイキックフォース2012 パティテレカ 商品番号:TA−12
サイキックフォース2012 ウェンディテレカ 商品番号:TA−13
サイキックフォース2012 カルロテレカ 商品番号:TA−14
サイキックフォース2012 レジーナテレカ 商品番号:TA−15
サイキックフォース2012 ゲイツテレカ 商品番号:TA−16
サイキックフォース2012 ガデステレカ 商品番号:TA−17

■超期待の新作サイキックフォース2012!まずはテレカをリリースッ!っていうか、全部出しちゃうあたりがさすが新声社。タイトルを読むときは、かっこよく「トゥエンティートゥエルブ」と読みましょう。約束だ。実は次号にも新商品を掲載予定。必ずチェックしてね!



サイキックフォース2012エミリオテレカ 商品番号:TA−18
サイキックフォース2012刹那テレカ 商品番号:TA−19
サイキックフォース2012玄真テレカ 商品番号:TA−20

COSPA

■どちらも人気タイトル、「トゥルーラブストーリー」の制服と「女神異聞録ペルソナ」のワッペン。どちらも、コスプレするときの強い味方だ。制服を注文するときはサイズの指定も忘れないでね。



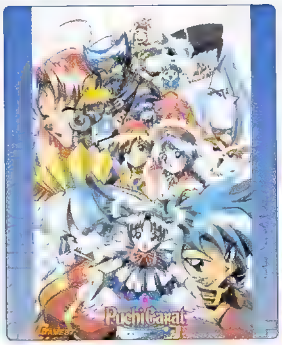
青空高校制服
価格52290円　送料:E
通販番号.COSC−1114
S/M/L/XL



聖エルミン学園ワッペン
価格2079円　送料:E
通販番号:COSC−1113

プチカラット

6月25日発売
6月19日発売



プチカラットマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:TA−10



プチカラットCD
価格2550円　送料:E
通販番号:ZTTL−0023

■ついに発売されるプチカラット。CD、テレカ、マウスパッドといろいろそろってます。



プチカラットテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号.TA−09

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時〜19時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

今月から通信販売の方法が変わっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ガデステレカ（A）1個……100円
プチカラットマウスパッド（E）1個……500円
レプスポストカード（B）1個……200円
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM6:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

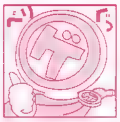
新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。現在マルゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。



☆雑君先生カッコイイ〜!

上半期最大の作戦!マルゲ屋全店決算セールだ! 天下一ゲーマーの店

ゲ屋 瓦版




「お面を捨ててパワーアップ!マルゲヤマンVerβ・アームドフォノメノン発動!怨敵ダーニシ伯爵に御仏の慈悲無し!」
「新しくなったマルゲヤマン!今日は池袋店に力を貸して!」
「コ・マ・サバ!メルティ!マルゲヤ店長ビーム!」
「超サイコー!マルゲヤ店長ビームを浴びた池袋店にMTGやトレカのシングルカードコーナーが出来ちゃった、みんな来てね。えっ"店長ビーム"って…」
強いかも!絶対に強いかもマルゲヤマン!彼は一体何者なのか?きっと変態だろう。

決算がもたらす破壊的セール

「バーゲンなどで買った特価品が後日さらに値引きされていた〜なんて経験ないかな?」「あるある!クロスブレイズの基板もあと3日待っていたならば…悔しい〜〜!」「そんなメルティにグッニュース!6/19〜6/30、マルゲ屋全店決算セールへ100M45秒の足で走れ!そこで君は真の底値を知ることになる…」「でも基板は無いのよね?」「うむ。さらば!」

マルゲ屋会員店頭で募集中

「待て小僧!みない顔だが…この基地に入りたくば身の証を立てるんだな!…ん?それはマルゲ屋メンバーズカード!スタンプ集めて様々なサービスが受けられるというアレか!よーし、通ってよーし」

マルゲ屋神戸三宮店閉店のお知らせ

☆五月二十四日をもちましてマルゲ屋神戸三宮店が閉店となりました。短い間でしたがご愛顧誠にありがとうございました。

マルゲ屋からのお知らせ

6月の定休日は全店8日です(梅田店のみ21日)

イベント報告

■4月26日 マルゲ屋仙台店■
ADK公認 ティンクルスタースプライツ大会

フィーバー&ボスアタック&レベル2の複合攻撃に対し、溜め撃ち&連射での回避などのテクが続出するなど店内はヒートアップ!

1位 伊藤正樹様(マッキー&ペンテル)
2位 飯田貴良様(ド・ケスベイ)
3位 菅野祥大様(メビウス親衛隊)


筐体上部に見えるは乱入歓迎ポップ。初心者様大歓迎だって!

■4月18日 G-Model荻窪店■
電車でGO!2イベント

電GO名人深津氏の模範プレイは、ほくほく線、秋田新幹線をオール定通&オールGREAT停車+1EXELLNT!さすが名人位。

電車でGO!2大会 〜ほくほく線持ち時間王決定戦〜
優勝 吉田哲也様
☆豪華副賞と電GO2ムック登場権を獲得!


小学生の大会参加者に手ほどきする深津氏。マイクを握るはメスト編集こーじ。

注目イベント

エアガイツ解説会

6月14日(日) G-Model荻窪店

☆スクウェア開発三傑衆がG-Model荻窪にやってくる!インタラプトとコンビーフの関係等、エアガイツに対する疑問にお答えするのが当イベントの本義である。その他、エアガイツ開発秘話を語るトークショー、お約束の大会まで決行!エアガイツ・ビギナーの君だけに用意しました!

●月華の剣士ポスター発売記念● るりあ046先生サイン会

6月7日(日) マルゲ屋名古屋店
6月14日(日) マルゲ屋神保町店

☆発売されたばかりの月華の剣士ポスターを両セットお買い上げの方に「るりあ046先生」サイン会への参加券をプレゼント中です。是非!

●初単行本発売記念● 西又葵先生サイン会

6月7日(日) マルゲ屋神保町店

☆マルゲ屋で同人誌も大好評の西又葵さんの初単行本発売を記念して大サイン会をやっちゃうゾ!!なお成人向けなので18歳以下の人はゴメンね。

※すべてPM2:00開始予定です。

CD

beat mania 2nd MIX conplete(仮)
6/26発売
¥2136(別)
¥2243(込)

☆街はエキスパート疑似DJが増殖し、今さら初級なんか恥ずかしくてできないわ!という人にはこのCDが必須アイテム。でもやっぱやりこまなきゃね。

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2:00開始予定です。

6/6(土)	G-神保町店	レイディアントシルバーガン説明会
	G-荻窪店	SS版ティンクルスタースプライツ大会
	大阪上六店	PS版ギルティギア大会
6/7(日)	G-神保町店	西又葵先生サイン会
	G-荻窪店	ストリートファイターEX2大会
	札幌店	PSモータルコンバット3大会
	仙台店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	名古屋名駅店	るりあ046先生サイン会
	大阪上六店	マネーアイドルエクスチェンジャー大会
	大阪梅田店	ヴァンパイアハンター2大会
6/13(土)	G-神保町店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
	大阪上六店	ヴァンパイアハンター2大会
6/14(日)	神保町店	るりあ046先生サイン会
	G-荻窪店	エアガイツイベント(スクウェア協賛!)
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	池袋店	月華の剣士大会
	名古屋名駅店	鉄拳3大会
	大阪上六店	リアルバウト餓狼伝説2大会

6/30号 ゲームイベント優先券

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■池袋店
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL 06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

衣が替っちまいました！

WORKS:THE DISC BOX

今号の新譜情報

デビルサマナー ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ



5月22日発売

アトラスレーベル/キングレコード
CD：KICA-5010
価格：¥2854（税込み）

アトラスレーベル第2弾となったのは「真・女神転生」シリーズの最新作の「デビルサマナーソウルハッカーズ」のリアレンジアルバム！独特な雰囲気を持つこのゲームのサウンドを、最先端のクラブサウンドにリアレンジしているのがこのCDの中身！テクノ、ドラムンベース、ヒップホップ、ビックビートなどのあらゆるジャンルで展開される「ソウルハッカーズ」の世界がびっしり詰まっているぞ！

鉄拳3 プレイステーション サウンドトラック002



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00016
価格：¥2548（税込み）
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）

アーケード版でも大人気だった鉄拳3。家庭用で出てもこれまた大人気！ガンガン売れているようですが、その鉄拳3のPS版のサウンドトラックが発売されました！もちろんPS版ということで、PS版用に作られた新しいサウンドが収録されているぞ！

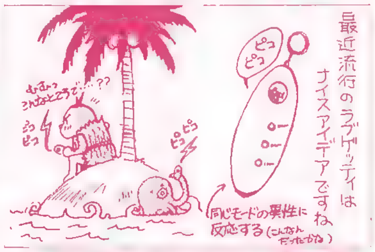
FIGHTING VIPERS2



発売中

マーベラスエンターテイメント
CD：MJCA-00022
価格：¥2310（税込み）

バーチャファイターという大ヒットゲームのシリーズから新たな世界観と迫力のある演出で新たな格ゲーシーンを提供してくれた前作から2年。その「2」が出たわけだが、早くもそのVGMを収録したCDが発売されたぞ！ゲームが作られたハードは「モデル3」。ビジュアルだけでなくサウンドも抜群にいい！そんなVGMを全部で25トラック収録したCD、まだ買ってない人は急ぐべし！



ずるずる

最近の流れ、新しい技術としてカービングスキーを操作するためのテクニックをずっと勉強してきているんだけど、今までのように脚力とか筋力よりは、バランス能力が重要視されるので、けっこう冒険チックな滑りをさせられている。要は「未知の領域」へ身体を運ばないとならない。これって怖いのよね！普段の生活にはこんなの…。

TOP10 4/16～4/30㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格(税抜)
CD BEST10	1	―	160	サクラ大戦2　サクラ大戦歌謡全集	ME	MJCA-00021	¥3000
	1	―	160	檄！帝国華撃団（改）	ME	MJDA-90002	¥1000
	3	1	128	beatmania Remixes	KR	KICA-7851	¥2330
	4	―	90	DRAMA CDときめきメモリアル 虹色の青春 forever vol.3	KR	KICA-7843	¥2718
	5	―	82	メタルスラッグ2オリジナルサントラ	PC	PCCB-00311	¥1800
	5	―	82	リアルバウト餓狼伝説2オリジナルサントラ	PC	PCCB-00310	¥1800
	7	―	60	デビルサマナーソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス	KR	KICA-5008 9	¥3689
	8	―	54	みつめてナイト オリジナル・ゲーム・サントラ	KR	KICA-7865 66	¥3689
	9	―	50	慟哭そして…The Four season	ME	MJCA-00020	¥2800
	10	―	48	バトルアスリーテス大運動会アスリート・サウンド・トラックス[LNP]	PI	PICA-1157	¥2913
ビデオ BEST10	1	―	300	怒首領蜂2nd 紅の弾幕編	SS	GV-43	¥5800
	2	1	105	バーチャファイター3tb Competitive Edge	ME	VPVF-67891	¥5000
	3	―	92	私立ジャスティス学園	SS	GV-42	¥6500
	4	3	86	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥6500
	5	2	70	怒首領蜂	SS	GV-39	¥5800
	5	4	70	バトルガレッガVT	SS	GV-27	¥6500
	7	7	65	ZUNTATA L VE 1997 CINETEQUE RAVE	TA	ZTTV-0001	¥4600
	8	5	52	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	¥6500
	9	8	48	バーチャファイター3 KING of KING'S	TE	TYVY-5017	¥3333
	9	―	48	聖少女艦隊バージンフリート第一号作戦～初体験	BI	BIVA-1001	¥6000

BI:ビームエンターテイメント　BM:BMGビクター　CR:コロムビアレコード
DC:デジキューブ　KR:キングレコード　ME:マーベラスエンターテイメント
NA:NECアベニュー　PC:ポニーキャニオン　PI:パイオニアLDC　SS:新声社
TA:タイトー（ZUNTATA）　TE:東芝EMI　VE:ビクターエンタテインメント
WS:ワンダースピリッツ

CD&ビデオトップ10

CD編

一番力のある家庭用がトップに来たーっ！って感じ！うーむ、鉄拳3も、数は売れているんだけれども、なんとなく力不足を感じるし、すでに出てしまっているからこのサクラ大戦の強さはしばらく続くのではないでしょうか。ビートマニアは「2」待ち。

ビデオ編

怒首領蜂のセカンドが発売されたが、予想通りの結果となったようだ！
最近の格ゲーの人気の悪さから考えると、他ジャンルがトップを狙いやすいと思う。シューティングも結構出てきているから、その線が強くなりそうですね！

オススメCD

BEATMANIA REMIXES



発売中

コナミ　キングレコード
CD：KICA-7851
価格：¥2447（税込み）

※待望のbeatmania2nd MIXは6/26発売決定！

待望の「2nd」も出てさらにパワーアップしている人気であるが、その1作目のCDを聴いて盛り上がっている人も多いはず！思わず指が動いてしまう人も多いのでは！目をつぶってイメージトレーニングをしている人もいるだろうが、すでに「2nd」がゲームで出ている以上、早くその」CDも出てほしいと思う人もまあそれはゲーセンでとりあえず満足してもうとして、それまではこれでガマンしてね！

縮小版 INFORMATION

最近、マニアックな内容のハガキが増えている…ニヤリ。
それはそうと日曜はやっぱ『ララ』っしょ。くはっ、たまらん！
でも月曜は『南海奇皇』のOPで萎え萎え～。ひどいね、アレ。

PUSH 一押し

期間限定の特典もあり！

カプコンフレンドリークラブへ入っちゃおう！

今回は、カプコンのファンクラブである『カプコンフレンドリークラブ』（以下CFC）の情報を紹介しよう。

まずは簡単にCFCについて説明してみよう。このCFCは年会費（3000円）を払って入会すると、カプコンから様々な特典を受けることができるものだ。

隔月で交互に（年6回）発送されるCFCオリジナルビデオ＆ファンブックを初めとして、CFCオリジナルグッズやカプコングッズの特別通信販売、新作ソフトの体験版プレゼントなど魅力的な特典の数々が用意されているぞ。

さて、今年で3年目を迎えたこのCFCでは、カプコンサウンドのCD化でお馴染みのセルピュータ・レーベルをプッシュしている。この6月には、これまでに発売された「ヴァンパイア」シリーズのサウンドトラック未収録曲、そしてコンシューマ版書き下ろしの曲を収録したCD『ヴァンパイア アナザー・セレクション』が発売される。ただしこれはCFC限定発売となっており、CFCの通信販売でしか手に入らないぞ。

これ以降もカプコンファンが泣いて喜ぶような特典が目白押しなので、今のうちに入会しておくことをお薦めするぞ。

気になった人はここへ！入会の受け付けもここだぞ。

●問い合わせ
〒540・0037
大阪市中央区内平野町3・1・3（株）カプコン
TEL：06・948・0555
カプコンフレンドリークラブ事務局
●ホームページ
http://www.capcom.co.jp/



これらが特典の一例だ。ほかにもたくさんあるぞ。





OTHERS

ハスキーボイスが帰ってきた！

尾藤イサオ「ジャス学」主題歌を激唱！

もうすぐ発売されるプレステ版「私立ジャスティス学園」。あの島本和彦先生がこさえた「熱血集人」がこのゲームにオリジナルキャラとして登場するのは有名な話だ。だが、実はもうひとつドでけえコンシューマならではの特典ってやつがあった。そう、それは主題歌！アニメ顔負けのあっつぅ～い歌が入ってるんだよ君タチ！しかも歌い手さんは、「悲しき願い」や「あしたのジョー」で有名な尾藤イサオ！よりによって尾藤さんを選んだカプコンの心意気に、呆れるとともに感激したのは私だけではないでしょう。これだけで開発スタッフのジャス学への意気込みが分かろうってもんだよな。

ちなみに尾藤さんは、新曲は「あしたのジョー」以来、実に十数年ぶりだとか。記者会見では「今回のこのお仕事は正直戸惑いを感じていたが、若い人にこうして支持されるのは非常に嬉しい！」と思わず目頭を押さえる微笑ましい一幕もあった。



これほど盛大な取材は、6年前ドロボーを捕まえたとき以来だとか…。

OTHERS

先を見通す力を…

「ネットワークゲーム課程」開講

あのヒューマンクリエイティブスクールが、1999年の4月から「ネットワークゲーム課程」を開講することになったぞ。

これは、近い将来予測されるネットワーク技術者不足を考慮して、その育成を目的としたものである。

簡単にいうと、プログラミングを中心としたゲーム制作の知識と、ネットワーク技術の両方をを習得することができる課程というわけ。

近年のインターネットの急速な普及を含め、ネットワークは今最も注目されている分野だ。当然、ネットワークを理解した人材の需要は増していくことだろう。

もし君がネットワークゲームの技術者を目指すのであれば、このヒューマンクリエイティブスクールの「ネットワークゲーム課程」という進路も一考してみるといいかもしれないね。

ちなみに願書の受け付けは9月1日から行われるぞ。

●問い合わせ
0120・37・9898
入学相談室まで

EVENT

華麗な足技に酔え！

テコンドー全日本大会開催迫る！

さて、この6月14日に『全日本テコンドー選手権大会』が行われるぞ。第9回を迎えるこの大会は、他流派を交えずにJAPAN・ITFの選手のみがエントリーするものだ。まさに正統テコンドーの日本一決定戦といえるだろう。

なんと今回は、「鉄拳3」のファランのモデルになったことでも有名な黄秀一が実力者が名を連ねるミドル級にクラスをチェンジして参戦している。激戦が予想されるミドル級は絶対に目が離せないよね。

この「第9回全日本テコンドー選手権大会」の詳細をお伝えしよう。開催日時は前述の通り6月14日、場所は国立代々木競技場第二体育館で行われる。チケット価格は指定席2000円（前売り1500円）、自由席1500円（前売り1000円）となっているぞ。熾烈で洗練された闘いをぜひ自分の目で見に行こう。

●問い合わせ
042・335・6788
大会事務局まで



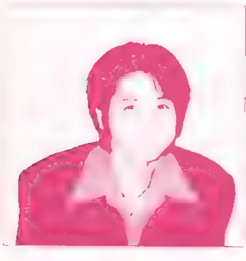
EVENT

大盛況!!

AsRサイン会リポート

AsRのリーダー兼振付師として有名な「高橋直純」くんが、去る4月26日にマルゲ屋荻窪店でサイン会を行ったぞ。残念ながら小森まなみさんは来ることができなかったけど、数百人に及ぶファンの皆さんが集合してくれてリーダーも大満足といった感じだ。ちなみにAsRは、高橋直純くんと小森まなみさんの二人で構成され、ラジオ番組も今春からスタートした、まさにノリにノってる新ユニット。ずっとラジオを聞いてる人は知ってるよね？

さて、このサイン会はAsRのデビューシングル「Never Surrender」の発売を記念したもの。『歌って踊れる新ユニット！ライバルはTWO Mix！』と言い切る彼らの伝説は今始まったばかりなのだ。CDのジャケット写真もすでに伝説気味。彼らを知ってる人が見れば「とってもシックで大人っぽいユニットなのネ」と思っちまうくらいに、これまでの二人のイメージとかけ離れている。一見の価値ありだぞ。近いうちに新曲の予定もあるとか。ラジオを聞いて、今後の二人をマークしよう！



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

会員募集のハガキが掲載されても反応が少なくて、という声を耳にするけど、現状のハガキの内容を考えれば当然だと僕は思う。どんな活動をしているのか、これから何をするのか、どんな人を募集しているのか、会費などはどうなのか。きちんと盛り込んだ魅力的なハガキになってる？

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月15日発売号締め切りは6月5日、7月30日発売号締め切りは6月20日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。○月△日発売号まで掲載可能と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載可能号を左記の書式で。（「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

外道24時間ラブゲーム



偽物商会発行B5判48頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+200円切手で。

「一人でも多くの人がエッジ×あきらを好きになりますように」

なんだかすっかりほのぼのな青春ラブコメ状態の二人。実はエッジっていい奴じゃん、と思えるようにさせてくれる、あったかい感触の本です。（〒730-0825 広島県広島市中区光南3-9-8-402 野村佳代）

JUSTICE? YES!



TOKIYA発行B5判28頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+50円切手で。

「忍者マンガ?」

恭介♡↓バツな本。雹に囚われた恭介が、バツと力を合わせて脱出する。バツは友情と思ってるみたいだけど……。（〒277-0005 千葉県柏市柏3-11-27-106 染谷方 青木みさ）

LUCKY RAPPER PARTY



STUDIO E.O.K発行B5判32頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+180円切手にて。

「ラルフ♡レオナを目指したハズが教官とクラークも死ぬほど出ている怒チーム本」

似てないっちゃ似てないんだけど、可愛いさで許せるラルフ♡レオナ本。ほのぼのなラブラブカップル本です。（〒982-0803 宮城県仙台市太白区金剛沢3-18-33 赤井澤方「LRP」）

VIDA



勒犬発行B5判40頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「頼りない俺を見守るビリーと影二らのKOFギャグ本」

妙に確執の抜け落ちた世界。絵の技術はまだまだだけど、えぐえぐ泣きながら人にすがったりできる庵が見れて新鮮。（〒170-0001 東京都豊島区西巣鴨4-8-25 舘方 R係）

THE EDGE OF SOUL

鉄拳婦人会発行A5判68頁オフ。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「ソウルエッジの短編3本」

御剣、黄、ジークの短編3本。国（舞台）も主人公も違う3種の話を味わえるショート小説本。落ちついた、シブめの味わいが好みの人にはお薦め。（〒610-0101 京都府城陽市平川大将軍76-30 南京都軽便鉄道協会 鉄拳婦人会）

くれない転生

文亭発行B5判、前編40頁後編36頁オフ表紙2色。それぞれ400円の無記名小為替+200円切手にて。

「小学生時代の陸十拳のオリジナル小説。純和風な転生系シリアスストーリーです」

転生ネタのジュブナイル小説版、リュウ&ケンのカップルストーリー。まだ粗削りなものの、素直な味わいがある。（〒182-0024 東京都調布市布田2-10-2 メゾンむさし野212号 日下志保）

FRIENDS



JUNPA2発行B5判36頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「マリーのアトリエのマリー、シア中心です」

編集の甘さ、頁の無駄、中途半端なギャグは減点。しかし、マリーとシアのシリアス20頁は、心温まる話で読める。（〒502-0932 岐阜市則武中4-10-12 高橋明）

JOB CHANGE



麒麟閣発行B5判28頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替+160円切手にて。

「FFTでほくそ笑みたい方に……シリアスも入ってます」

ショートギャグの他、ミルウーダの叫びを描いたシリアスなど。説明不足なので、話を理解している人に限定してしまうが、絵は美麗。（〒790-0821 愛媛県松山市木屋町3-9-3 高宮尚美）

LOVERS

腐物天国発行A5判3冊組合計128頁コピー表紙2色。1100円の無記名小為替+240円切手にて。

「かなりオリジナルの入った優×トミ小説。読み応えはあるつもりです。18禁」

優×トミと言いながら、かなりリンダ×トミでもあったりする。トミ受けハード小説本。相手の気持ちを考えられる人間を描いてあるのは好感が持てる。なおかつ、世界にひたったハードHもきっちり描いてあるのもいい。18禁。（〒615-8083 京都市西京区桂良町9-6 久野方 GM係）

緋桜

葵屋発行B5判102頁オフ表紙カラー箔押し+8頁2色。1000円の無記名小為替+390円切手にて。

「高いケド……このCWが好きな人に見てほしいですぅ」

挿絵が美麗な覇王丸×閑丸の小説本。連作構成で読みやすい。覇王丸との繋がりのおかげで幸せになる閑丸が見たいと思う人にはお薦め。18禁。（〒277-0941 千葉県東葛飾郡沼南町高柳1563 金井千春）

AERIAL KISS



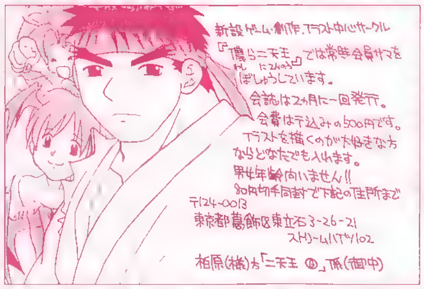
魚町野獣会発行B5判64頁オフ。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「姉妹丼から男2人がかりまで幅広く全機種制覇のVR少女本。オラタンも少し」

最近、あまり見なくなったメカ少女物のVR版。漫画技術的にもH演出的にもまだ発展途上だが、アーマード少女好きは滅びていない。18禁。（〒800-0001 福岡県北九州市門司区風師4-3-41 原綾子）

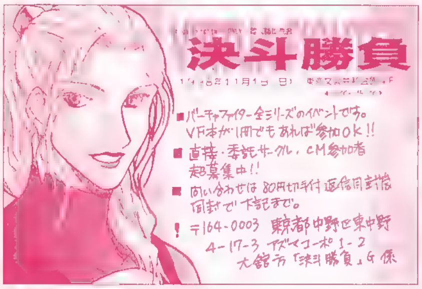
伝言板

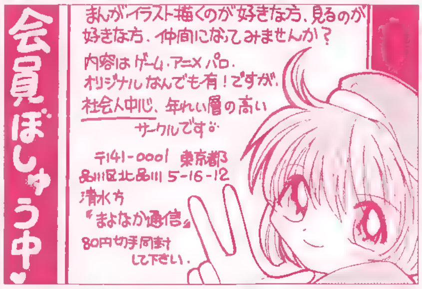

あかりちゃん便箋出たよ♡
(右のイラストです) B6変型×15枚
■アテ名カード連絡用の80円切手も忘
月華の剣士
陰陽師 一条あかり
〒892-0837
鹿児島市甲突町20-11
和光堂ビル501 兵動幸子
made in JAPAN


新設ゲーム・創作・イラスト中心サークル
『僕ら二天王』では常時会員サマを
ぼしゅうしています。
会誌は2ヵ月に一回発行。
会費は〒込みの500円です。
イラストを描くのが大好きな方
ならどなたでも入れます。
男女年齢問いません!!
80円切手同封で下記の住所まで
〒124-0013
東京都葛飾区東立石3-26-21
スカイハイツ102
相原(椎)方「二天王 ⑬」係(編中)


K・O・F'97
ラミカバッチ
こんなのです。
フルカラ
詳しくは、80円切手貼付済返信用封筒
同封の上、お問い合わせ下さい。
〒223-0055
神奈川県横浜市港北区綱島上町133
田中 美知代 まで

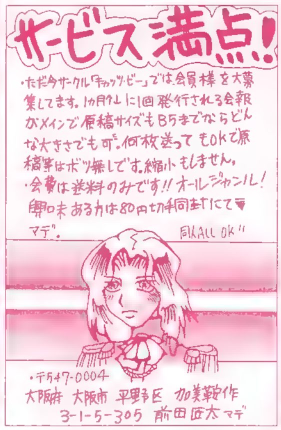

カプコン
ONLY
サークル作る
にあたり、
会員様募集!
計算通りだ。
お問い合わせは
80円切手同封で
お手紙下さい。
カプコン好きの方、
おまちしてマス♥
990-0036
山形市三日町1-3-14
岸めぐみ㊟
同人物OKっス〜


決斗勝負
■バーチャファイター全シリーズのイベントです。
VF本が1冊でもあれば参加OK!!
■直接・委託サークル、CM参加者
超募集中!!
■問い合わせは80円切手付返信用封筒
同封で下記まで。
〒164-0003 東京都中野区東中野
4-17-3 アズマコーポ1-2
大舘方「決斗勝負」G係


会員ぼしゅう中♥
まんがイラスト描くのが好きな方、見るのが
好きな方、仲間になってみませんか?
内容はゲーム・アニメパロ、
オリジナルなんでも有!ですが、
社会人中心、年れい層の高い
サークルです
〒141-0001 東京都
品川区北品川5-16-12
清水方
『まよなか通信』
80円切手同封
して下さい。


ゲームONLYコミケ
りせっと!
第8回
KYoKo.
日時 1998年7月12日日 11:00〜15:00
会場 サンライフ名古屋
(地下鉄浄心駅より徒歩10分)
問い合わせは、80円切手貼付の返信用
封筒同封で。
〒481-0003
愛知県西春日井郡師勝町能田道也58
中園 充


便せんあります
●ヴァンパイアセイバーカラーびんせん
[B5 オコ ¥200 30g]
●ポケットファイター二色刷びんせん
[B5 オコ ¥150 30g]
●ゲームONLYグラデーションシール
[B5 オコ ¥100 10g]
送料:〜30g 120円切手/〜60g 160円切手
〜130g 200円切手


サービス満点!
・ただ今サークル「キャッツ・ビー」では会員様を大募
集してます。1ヵ月に1回発行される会報
がメインで原稿サイズもB5までならどん
な大きさでも可。何枚送ってもOKで原
稿等はボツ無しです。縮小もしません。
・会費は送料のみです!!オールジャンル!
興味ある方は80円切手同封にて♥
マデ。
同人ALL OK
・〒547-0004
大阪府大阪市平野区加美鞍作
3-1-5-305 前田匠太マデ


便セン作りましたっ!!
(1)【PSYCHIC FORCE・パズル大戦フルカラー便せん】
※鈴木(創)君含むキース&バーン中心メインキャラ達♥
②【RPG女神異聞録ペルソナフルカラー便せん】
※メインキャラ男陣+山岡+J・ブラザーズの柄です♥
各1セット¥150
送料 1セット ¥160切手
〜3セット ¥240切手
代金分の小為替と送料分の切手
(宛て名シール同封にてっ!)
ぺーパーあります!¥80切手付返信用
封筒同封で問い合わせてね!
〒599-8103 堺市
菩提町4丁81-3
吉田 恵(5)迄!
※絵柄は両方共こんな感じです♥

『TURN OVER』パズル

出題：APAPA

はい、今回はやけにパズルパズルしたパズルにしてみましたぞ。やっぱりブロックを実際に作って解くのが一番の近道でしょ～☆

〈解き方〉

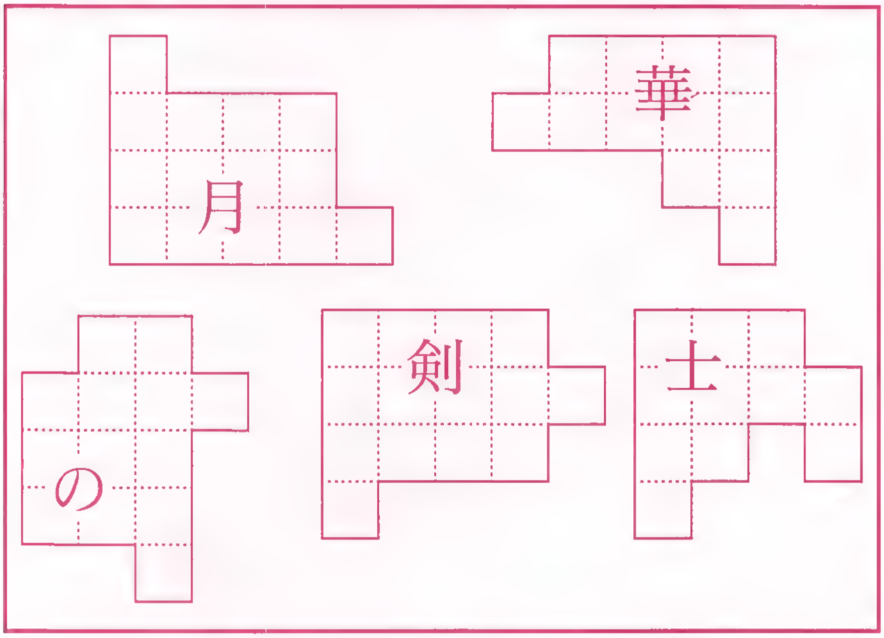
さて今回は、示された5つのピースをうまく並べて、8×8の正方形の中に収めてもらう問題だ。ピースは自由に回転させていいぞ。しかも、裏返しもありだ。ただし「月」の字の入ったピースだけは、裏返してはいけない。

さて、どう組み合わせれば、5つのピースが8×8の正方形に組み上がるだろうか。うまく組み上がったら、裏返したピースに書いてあった文字を答えてほしい。1つから4つまで可能性はあるぞ。

今回はその文字を解答とします。

解答がでたら、官製葉書の裏側に書き込んで、表側に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月15日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部「TURN OVER」パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から自家撞着しない5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を、もちろん問題や問題アイデアも募集してるぞ、それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、輝く刃に魂を乗せて解くのだっ!!



当選者発表

さて『立体視』パズルの正答率は97%。正解者難易度アンケートはVH5%H8%N15%E17%VE39%無回答16%と、ベリーイージー中心の結果。まあ、見えるかどうかですっぱりと答えられるかどうかが分かれてしまうものだから、正解者は、簡単だと思う人が多くっても不思議じゃないやね。

キャラ当てクイズの正解は「スーパーリアル麻雀」の、こんなところにもあきらがいたね～、の『早坂晶』と、服は『麻雀ホットギミック』の『ミリオン』で、眼鏡&ほうきは『ガンバード』の『マリオン』で、え～っと、いったいどっちなんだよぉ～!?

当選者

PN 月琴みつき君（神奈川県）
PN 月神るなな君（神奈川県）
沢瀬英巳君（神奈川県）
PN MZKさん（兵庫県）
松本大樹君（福島県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

西嶋佳奈さん、難易度アンケートはその回のパズルの難易度がどのくらいだったかを答えてもらっているものです。飯田尚宏君、キャラ当てタイズはまあ、おまけだから、当選落選とは関係ないぞ。ちま君、イラスト描くと残念賞掲載になって当選できないか、なんて掲載倍率を甘く見てるぞ～。あやなぎさん、確かに寺の字が最初に読めた人が多かったみたい。松井須麻さん、ゲーム知識と関係ないパズルばっかりだから参加すべし～。てなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、おもしろかっこいいぜ!!

今月の残念賞



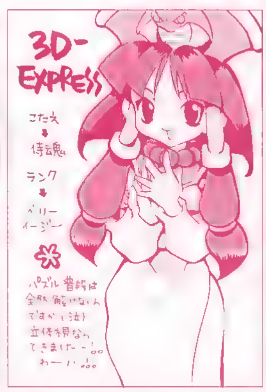
PN 神田美夕さん（埼玉県）⑮
今回のキャラ当てクイズその2い。もうレトロキャラ扱いかなあ～。



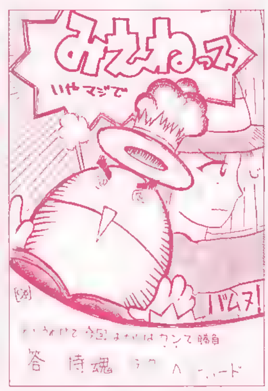
PN 一条トキオさん（長野県）⑮
それなりに再出題を望む声があったので、そのうちまた出題するね。



PN 三崎知紀君（岡山県）⑮
今回は解答が侍魂だっただけに、ナコルルの競争率が高かったぞ～。



PN 洒野ユキトさん（大阪府）⑮
はい、それでは今回のキャラ当てクイズその1はこの娘にしましょ。



PN しーつーぴー君（東京都）⑮
今回のM改ハガキはこれだっ。見えねって言いながら正解だしい。



ゲーメストコミックス
©CAPCOM 1996
さくらがんばる！
①〜②(完)
絶賛発売中!!
①巻 本体価格534円＋税・②巻本体価格550円＋税 B6判
かりんもがんばる！
ストZERO3に
かりんお嬢様が
出場決定!!
幕末浪漫 月華の剣士
藤田文士
大増ページ描き下ろしで
ついに発売!!
いくつもの正義が交差する激動の時代・幕末を鮮やかなタッチで描くのは、新鋭・藤田文士。ロマンに満ちた舞台と、魅力的なキャラクターの活躍にご期待あれ！
6月25日発売予定
A5判 本体価格950円＋税込
©SNK 1997
ゲーパロ4コマグランプリ
第⑪巻
大好きなゲームキャラ達が
4コマになって大暴れ!!
読者投稿のゲーパロ4コマが、またまたコミックスになって登場!! あんなキャラやこんなキャラ、いろんな元気がはじけてるゲーパロをどうぞ。
好評発売中！
A5判 本体価格590円＋税込
またまた重版出来ました！
速攻生徒会
①巻 本体価格500円＋税込・②巻 本体価格510円＋税
小川雅史
ゲーメストムックVol.43
SS用「速攻生徒会」攻略本も好評発売中!!
本体価格980円＋税
お近くの書店でご注文下さい
(株)新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

小森まなみの小さな森のないしょ話



「ちょっとおっかなびっくり。でも、まみはがんばる！」

まみもがんばる

大変なことになってきました。あと1カ月で胡弓をマスターしなくてはなりません。

5月初旬現在、まだド・レ・ミ♪がやっと。それも、猫がガラス戸をひっかいたような金属音しか出ません。ちゃんと奏でることができるようになるまでに3年は必要だという、中国の民俗楽器です。…どうしましょう。

それは、私のラジオ番組「LOVE FOR YOU」の中の"まみもがんばる"というコーナーでの出来事でした。今年、買ったばかりの胡弓を披露したのですが、あまりのひどさに次の週には「ラジオが壊れました」とか「電波障害かと思いました」というハガキが殺到。「"まみもがんばる"というコーナーなんだから、これからがんばればいいよね」と（ハガキはちょっとショックだったけど…）自分をなぐさめていました。

ところが今日の放送中に、放送作家のタニシさんが、ある課題を出したのです。

「マミちゃん、あと一ヶ月で胡弓をマスターして、１曲弾けるようになったら、何でも言うこと聞いてあげるよ。どうせできっこないだろうけど！」

「本当！？私、この番組の公開録音やりたーい！エッセイ集出したーい！」

と言ったものの内心、ドキドキです。

だって、今の状況を考えたら、どう考えたって奇跡でも起こらない限り不可能なことですから。

スタジオの外で放送を聞いていたプロデューサーの片寄さんまで、入っていらして

「聞いてたよ。本当に1曲弾けたら、叶えてあげよう」と言ってくださって（こりゃ、大変だぁ）と大慌てでうちへ帰ってきました。

そもそも胡弓は、憧れから始めたものでした。SS・PS版ソフト「3×3EYES-吸精公主」のなかで、月花（ユイホワ）という中国の女の子を演じたときに、その子が切なく弾いてるのを見たのが初めてでした（左下の写真）。自分のアルバムの曲で、「胡弓を入れたい」とお願いしたら、「日本に胡弓奏者はいないらしいから、バイオリンで代用しよう」と言われたくらい、遠い存在の楽器でした。

だから、今年輸入されたものをなんとか手にしたときも（このとき、初めて実物を見ました。小さくて繊細なので、こわくて触れられなかったほどです）一生かけての〜んびりマスターすればいいや…と思ってました。だって、楽譜だって♪じゃなくて、一・二・三という数字符なんです。独学でゼロからのスタートなんですもの。時間かかるに決まってますよね？

でも、今の私にはあと一ヶ月しかありません。「LOVE FOR YOU」の公開録音もやりたいし、ちょこちょこ書きためていたエッセイもまとめたいし…。本当にこれはやるっきゃないところまできてしまいました。毎日、必ず練習するようにすれば、なんとかなりますよね…と思いつつ、ド・レ・ミ〜♪しかできない自分に泣きそうになってる、まみなのでした。

P.S.お披露目のタイムリミットは6月上旬です。応援してくださいね〜（泣）。

奏でる音はともかく、構えるポーズは意外（？）とサマになってるような…。どう思いますか？

ハガキを採用された方には、マミ姉サイン入りテレカを差し上げます！（担当：やっとこさ送ることができるようになりました。本当にゴメンなさい！）



小森まなみの素敵にLove for You ゲーメストプリゼンツ

●お知らせ！放送日とネット局が変わりました！● 4月12日から番組の放送日が変わりました。

■文化放送：毎週日曜日 24：00〜 ■福井放送：毎週火曜日 23：00〜 ■山陽放送：毎週火曜日 23：30〜 ■山形放送：毎週木曜日 23：00〜

CAPCOM

岡本吉起の福（まるふく）コーナー

（おかもと　よしき）

好評連載17回

今号のお題「天才！天災？観察記・後編」

➡写真の説明／マウンテンバイクのレースに出た岡本とAKIMAN。この頃は２人ともちゃんと自転車に乗ってたからスマートだったのに、今じゃ…。



天才は、やっぱりアレと紙一重か？岡本の身近にいる天才（らしきモノ）、AKIMANこと安田朗を例にとった検証を続けましょう。

パジャマ姿でカプコンに通勤し、１ヵ月に牛丼50杯という大記録をうち立てながら仕事に励むAKIMAN。栄養の偏りまくった粗末なエサと、運動不足と、連日のハードワークにも関わらず、なぜか体は壊しませんでした。でも、あるとき突然、歯が痛くてたまらないって言い出したんです。で、歯医者に行ったら、１週間のウチに十何本も抜かれてやがんの。実はもう何年もマトモにハミガキをしてなくて、虫歯の養殖状態だったらしいですね。てなわけでAKI-MANは、20代前半のときから総入れ歯寸前になりました。

またあるとき、コイツが妙に嬉しそうな顔で近寄ってきましてね。「岡本さん、スゴイ発見をしました。洗濯物を減らす画期的な方法です！」って、熱っぽく語るんです。でも数日後には、しょんぼりした表情でこう言いました。「ダメですね、あれは。パンツをはかないとズボンがすぐ臭くなるんで、かえって洗濯が大変だってわかりました」そんなもん、試す前にわかっとけ！

他にも、９階の窓から落ちそうな同僚に助けを求められて「高所恐怖症なんです」と逃げた話とか、アメリカでタクシー乗るのにリムジン拾って400ドルも払った話とか、９ヵ月間で１回しか風呂に入らなかった話とか、鮭が死ぬほど好きで、いったん箸をつけるとホントに死にそうになるまで食っちゃうから禁断の食材になってる話とか、AKIMANの行状を語ったらキリがないですね。もう、皆さんおわかりだと思うんで、ズバっと結論を言っちゃいましょう。

アレと紙一重の天才（らしきモノ）は実在します。ただし、その一重の紙は、割と頑丈ですよ。

わたしが見たところ、才能を作る要素は３つあります。第１に、要点をすぐ身に付けてしまう力、つまり素質。普通、才能というとこの点が注目されるみたいですが、これだけじゃない。第２は、持ってるエネルギーの量。バイタリティとも言いますな。この２つがズバ抜けてれば、別に紙一重にならなくても天才として通用する。

そして第３が、集中力。雑念を振り払って、エネルギーを一点につぎ込む力ですね。前の２つが人並みでも、集中力さえあれば一流になれるし、天才級の素質とバイタリティを一点集中で使えば、それこそ大天才になる。その代わり、行きすぎるとアレと紙一重になっちゃうわけですが、しかしけっして、脳みそが足りないわけじゃない。ただ、専門のことばっかり考えて、普通の暮らしに気が回らないだけなんです。

AKIMANだって、単に手先が器用なだけのアレじゃありません。コイツは、立体表現とか視覚の認識原理とか感情の揺さぶり方とかには、ムチャクチャ頭を使ってますよ。「人間の目がまず認識するのは、線と動きとシルエットと色味。細部やグラデーションはその後だから重要度は低い」と部下を説得して、『ヴァンパイア』『X-MEN』のグラフィックを極端に単純化し、その分の労力をデッサンと動きに使わせたのはこの男。「俗っぽいモノが、イヤさを正面突破するパワーを持てば、なまじ洗練されたモノより心に響く」と言って、周囲の反対を押し切って『ストZERO』にさくらを出させたのもコイツ。

そういうコトには気付いても、ハミガキやパンツには気付かない。このアレと紙一重の集中力が、カプコンの業績と皆さんの楽しみを支えてるわけです。でも頼むから、風呂には入ってくれ。昔みたいに何ヵ月も風呂ナシじゃ、文句なく天災級のニオイだよ。

プレゼントは、「最近ちゃんと入ってますよ、風呂」と語るAKIMANのＣＧプリントアウト原稿に、本人がサインしたモノを１名様に。なぁんだ、前と同じ、と思うなかれ、今度はムスメ絵、『アレスの翼』のミシェルで、しかも未発表だ！あと、別の１名様にＡＯＵショー配布物セットを、わたしのサイン入りで…だけじゃ前と同じだから、色々つけよう。おハガキください、封書よりハガキがいい。



★プレゼントの宛先
希望の賞品、「AKIMANのミシェル絵」か「ＡＯＵグッズ＋α」かを明記の上、
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町 1-26
新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー6／30号プレゼント○○○欲しいよ～**」係　まで
応募の締め切りは、6月15日消印有効です。

Profile

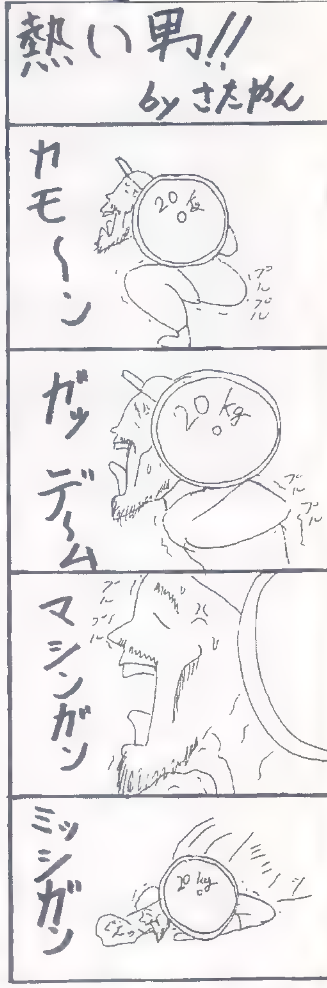
プロフィール
岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。天才の奇行は大目に見る主義なので、自分の奇行も許して欲しい年頃。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第85回

文・4コマ／佐竹雅昭



以前、この連載に登場したサダウに続き、またもや新キャラクターが登場。その名はタケル。さて、どんな面白いエピソードを披露してくれることやら…。

タケルシリーズ①

「ゲーメストに出たいです」

K-1ファイター若手のタケルはある日、私にそう言った。

「急にどうしたんだ? お前ゲーメスト読んでるのか?」

「ハイ! 僕はゲーマーですから」

タケルは目を輝かせながら私に近づいてきた。

「いや～、以前から天使万歳のコーナーは欠かさず読んでいたッス。あの4コマは最高ッス」

「そうか。お前もゲーメスト愛読者だったんだ」

「もちろんッス。でも天使万歳のコーナーを読んでいて、僕の名前が出てこないのはツライッス。サダウシリーズばかりだと僕にとって屈辱ッスよ」

タケルは大きな目に涙を溜めて訴えた。

私も、何も鬼ではない。



それほどまでネタにしてほしいのなら、タケルについて書いてやろうじゃないか。

「タケルよ。お前の気持ちよくわかった。書いてやろう」

すると、タケルは私の手を強く握りしめて言った。

「ありがとうございます。これで僕も報われます」

しかし、タケルはこれからその恥を書かれるというのに喜んでいるとは、よほど世に名前を出したいのだろう。

「それじゃタケル、天使万歳に出るためには、お前自身何か面白いエピソードがないと駄目なんだ。わかっているだろう」

私は今まで穏やかだった目を、急にエモノを狙う目つきに変えた。

するとタケルは2、3歩後退して言った。

「ハイ。わ、わかってます」

「よし。わかっているなら何か話してみなさい」

「エ、エート。つい先日、直径10センチ、長さ40センチぐらいの一本グソが出ました。ウフッ」

タケルは恥ずかしそうに右手を口元に持っていき、女の仕草をしながら言った。

「!!……」

私は言葉がなかった。いくら身長193センチの巨体だからと言って、そんな大きなクソが出るとは…。

「マ、マジか!? それで何もなかったのか、ケツのほうは」

「ウフッ。実は出るときに、尻の穴が『ピシッ』と音をたてたッス。『痛ッウ!』って声出したッス。その後流れないから、割りバシで半分にちぎったッス」

私は唖然とした。こ、こいつはネタの宝庫だ。

私はすぐにタケルを抱きしめて言った。

「離さない」と…。

ポエム

「10kgアップ」
バーベル
食べる
飲む
太る
バーベル
疲れる
眠る
5kgダウン
by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重110Kg　A型
先日、同門対決となった対武蔵戦において、ベストバウトを見せてくれた佐竹。このまま突き進んでいってほしいところだ

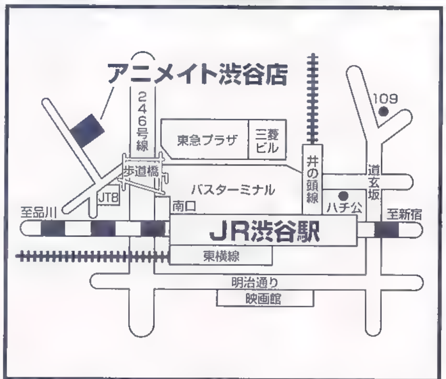
お便り募集中!!

天コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社天係まで。ご応募お待ちしております!

今月の本屋さん：アニメイト渋谷店

書店営業部　小林・渡部
TEL 03（3293）9326

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。



営業時間　10:00〜19:00（年中無休）

●お店からひとこと
昨年11月にリニューアルオープンしました「アニメイト渋谷店」。旧店より、面積は1・5倍になり、品揃えも更に充実させました。当店はその名の通り、コミックス、CD、ビデオ、キャラグッズ、同人誌、そしてゲームまで、すべてをカバー。常にお客様のご要望に応えるべく努力しています。特に最近はゲームソフト、ゲーム関連商品に力を入れております。ぜひ一度、ご来店にいただけますよう、一同心よりお待ちいたしております。

●お問い合わせ先
〒150-0031
渋谷区桜丘町24-4
東武富士ビル1F
電話　03（5458）2454



ひょっとしてイベントもこれでオーラス!?

キャサ夫のどんな感じ？

ON A AN

バーチャ3tb最後の組み手は東北最大の繁華街仙台。あ、あとガレッジガ当選者発表もあるよ。

いや〜、やっと念願の車を手に入れましたよ。レガシィGT-Bリミテッド（MT）。6月にモデルチェンジされるってんで、新車だけどお安く購入できましたわ。

今の車、乗り心地はいいんだけど、馬力がなくて…。でも今度は280馬力！これからどんどんこの車で遠征しちゃいます。もし俺に似てるヤツを見掛けて、真っ赤なレガシィに乗ってたら声かけてね！ま、そんなこたぁどうでもいいか。

さて、2ヵ月振りのどんな感じ？はなんと鉄人最後のイベント活動！といっても一応バーチャ3tbなんだけどね。まだ、オーダーが入ってないから予定がないだけで、ひょっとしたら今後もあるかもしれないし…。違うゲームでおよびがかかるかもしれないし。俺的にはまだやりたかったり、やりたくなかったりと複雑な気分。



ニューキャサ夫カー。見た目は昔とたいして変わらないけど、速いです。さて、どこいじろっかな!?

ってな感じで、4月18、19日の2日間で行われた仙台の100人組み手をあっさりと紹介しましょう。

4月18日 さすがにやってないのかしら？バーチャ3tb!? セガ／パラデューン

東京は暑く、ハッと起きると午前9時半…。「ヤバイ、新幹線に遅れた」と、かなり安定したルーズな生活。ブンブン丸から携帯に連絡が入り、「じゃ、先行ってるから…」とあっさり答えられる。

セガのイベント関係者さん、ごめんなさい。反省してます。

でも、イベント自体には遅れたことがなく、この日も仙台駅から車でちょっと走ったところにある『パラデューン』には1時開始の5分前には着き、ブンブン丸と合流。この緊張感がまたたまらない。

さて、最後のイベントだし、気合入れてやるか！と思いながらもイベントが開始。すると、店内にはギャラリーを含め30人以上はいたものの、組み手参加人数は現時点で20名弱…。

とはいえ、非常にアットホームなまとまった雰囲気でイベントが開催されました。

対戦内容は濃かったような気が…

組み手は俺とブンブン丸で各20人程度（実際は40試合くらいやったが、同一者あり）やったくらいで終了。戦績は俺が9割、ブンブン丸が8割勝利といったところか。

そのままアットホームな雰囲気で野試合（普通に対戦）に流れ込む。

ここでは全国大会出場者のウルフ使い・爆発ウルピヨンもきていてくれて、実はわりと内容の濃い対戦となった。

冷静に考えると、人数が少なかった分、それだけバーチャ好きな連中が集まったということなのかな…。

4月19日 前日とは裏腹な状況… ハイテクセガ仙台

前日、イベント終了後、暇な2人は夜の仙台の街を徘徊。かなり仙台の街が詳しくなった。仙台名物の牛タンもくったことだしね。

当日の朝、ホテルを10時にチェックアウトし、徒歩でハイテクセガへ向かう。距離にして3キロくらいあったが、通りはずっとアーケード。仙台は意外にゲーセンが多く、途中でビートマニアを刻みつつ時間を潰しながらイベント会場へ向かった。

イベントは正午開始。前日ちょっとしかお客さんが来てくれなかったので、俺もセガのスタッフさんもわりと不安気味。でも、仙台の駅前だしたくさんくるでしょ！期待を託す。と思っていたら、これが予想以上のお客さん!!

「あんたら昨日はどうしたのさ？」なんて疑問が浮かぶくらいの盛況振り。ギャラリーも含めたら200人はいるんじゃないの!?ってな感じでした。イベントの打ち合わせ、レイアウト変更などがあるので、一般人が入店できるのが12時ジャスト。しかし、お店の前には凄い人集りが!?

いや〜、なんとも久々な感じがしましたよ。

当初50人組み手の予定だったが、エントリー数は優に100人を超える勢い。これだけいれば100人いけるでしょ…という声もあり、急きょ100人組み手へ変更。

実際、バーチャ3になってからは50人組み手が多かったわけで、ほんとに100人でやったのは、いつ以来だろうか…。最後のイベントにはふさわしい盛り上がりであった。



バーチャファイター関係のイベントは、たぶん最後。この顔合わせも見納めでしょう。

バーチャ鉄人はまだまだイケてるよ!?

まずはじめに2人の戦績を紹介すると、俺が9割、ブンブン丸が8割をマーク。勝率的には前日と変わらない。「ひょっとして俺らまだまだイケてるじゃん!?」と勘違いをしてしまうほどの戦績でした。

ま、実際のところはイベントで対戦をしに来てくれたお客さんの思うままで結構です。

さて、わりとよい戦績を残せたわけですが、これは決して仙台のレベルが低いからというわけではありません。まあ、イベントだから我々にいいところを見せてやろうと思って、そのまま負けちゃったなんてのもあると思うが、基本的には強かったです。それにこっちも恥はかきたくないから、かなりマジ！

レベルに関した問題もいまさら説明するのもなんだけど、どこもやっていることは「同じ」です。ただ、悪い言い方をすると待ち具合、良い言い方をすると我慢具合でしょうか、この違いが土地によって多少差があるようです。

参加してきたキャラクターもほぼ全キャラだったし、レベル的には問題ないんじ

キャサ夫のどんな感じ?

ON A AN

やないかな。でも、ウルピョン効果なのか、なんなのか、やっぱりウルフが若干多め。メインでウルフを使用していた参加者が多かった。

あ、そうそう。仙台の組み手で1つだけ思ったことがあるのだが、なぜ確定したダウン攻撃を回避するときに「ヘッドスプリング」を使わないの?

見ていると、横転や前転、後転なんかもしている人がいたけど、あれだと結構体力を損しているぞ。どんな状況だろうと、ちょっとでもキャラが動ければ必ずヘッドスプリングをしたほうが良い。そうすれば結局ダメージはくらうが、くらうダメージを最小限に抑えることができるのだ。

これって一応、ゲーメスト本誌のバーチャ3tb攻略でも「ちゃっきー」が頑張っていろいろ解説しているはずなのだが…。ひょっとして読んでないでしょ?いかんなぁ。時期としてはもう…なんて声もあるけど、意外に知らないことが紹介されてたりするんだぞ!読んどけってメスト。



対戦結果には2人とも満足。仙台は、久々の盛り上がったイベントでした。

仙台での珍しい出来事を紹介しておきましょう

まあ、いつものことなんだけど、イベントがあれば、めったに行けない、来られないというのがあってサインなんかも頼まれることがあります。

これは全然おかしいことではないです。ま、うまい司会者さん（進行役）がいれば、イベント終了後に質問コーナーやジャンケン大会なんかもあったりしちゃいます。

で、仙台での出来事というのはサインについて。欲しいといわれれば喜んでサインごときあげますが、そのサインするものがこれまたいろいろで…。「ほんとにあんた、これにサインされて嬉しいの?」とか「絶対捨てるでしょ?」とか…。仙台ではナント『顔』にお願いします!なんてのがあったくらいだ。

俺もブンブン丸もちょっとは拒んだけど、欲しいというから右頬に俺のサイン、左の頬にブンブン丸のサインを入れました。しかも油性のペンで!?

そのとき彼から哲学の本をもらったのですが、ちゃんと読んでます。安心してください。

お待たせ!! サターン版バトルガレッガプレゼント当選者発表!

う～ん、わりと昔の話になりますが、どんな感じ?で「サターン版ガレッガをライジングさんから5名様にプレゼント」というのをやりました。

それで、これがまた俺のミスで締切日を書きもらしまして…。というか、そんなにハガキが送られてこないでしょう!という勝手な判断で書かなかったというのが本音なんですが、フタを開けてみるとなんと編集部に100通以上ものハガキが!?

これを見て俺は素直にこんなにどんな感じ?を読んでくれている読者がいたんだなぁ、と感激してしまいました。

で、多分もう当たった読者にはとっくにガレッガが届いているとは思われますが、一応ここで当選者発表をさせてもらうおうかと…。

- ●北海道札幌市　牧野　ひとみ　さん
- ●岩手県盛岡市　小島　友　さん
- ●千葉県茂原市　田中　照光　さん
- ●神奈川県横須賀市　大城　夕太　さん
- ●沖縄県沖縄市　石川　英邦　さん

この5名が当選者です。予想以上の応募数だったので、ハガキを読むのが大変でした。当選したこの5名のみなさんはガレッガを大切にしてやって下さい。

やっぱりあった！「隠しコース」を公開だ!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

ウワサのあった「隠しコース」がボーナスという形で存在することがわかった！
また、タイムアタッカーにGOODな「中間タイム表示」機能の公開もしちゃおう！

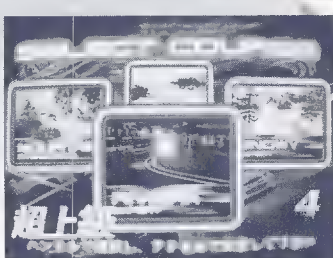
担当：ずるずる爆

やっぱり存在していた 『隠しコース』

入り方と遊び方を伝授しよう!



前作での隠しコースというとチャンピオンシップモードで1位ゴールをしたときに現れるエキストラステージ（コマンド入力でプラクティスモードでも可能だったが）があったわけだが、この「2」になっても形は変わるが、隠されていたコースが存在した。それは超上級のリビエラコースの途中に存在するもの！



隠しコースがあるのは別のコースが増えるのではないのだ！

そのコースは、コース途中に枝分れする分岐を経て進入するもので、そこには周回コースがあって、そこでパイロンを倒すイベントがあるのだ。



簡単に言えば「ボーナスステージ」といったところ。

さて、この周回コースへの入り方なのだが、その場所はコースマップで確認してもらいたい。

普段はガードレールがあるためその存在が確認できないのだが、後ほど説明する入り方を実行すると、なんとそのガードレールがなくなり、そこに下っていく細いトンネルが現れるのだ！

そこを通って抜け出るとイベント会場に出るのだ！



さてそのパイロンを倒しまくるイベントなのだが、普通に考えると、ここに来ることはタイムロスになりゴールができなくなると考えるだろうが、そこは大丈夫で、ここに入るときに残っているタイム分だけをイベントで使えるようにしているのだ。



ここが入り口！条件が満たされないとガードレールが消えない！

倒せるパイロンは、そのときに設定されたタイム内のみ存在し、そのタイム内でどれだけ倒すかがイベントとなるのだ。ちなみにこれ、スコアが残るのです！

2つのパイロンを倒して隠しコースへの入り口が開く!

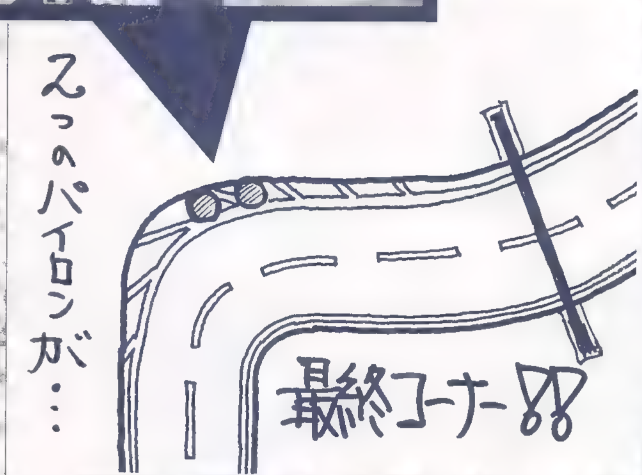
ではそのパイロン倒しイベントのある隠し周回コースにどうやって入るのかを書いてみたい。

通常の隠しモノというとコマンド入力にて出現するものが多いが、この隠しコースは超上級のコース上にあるあるモノに何かをするのを条件にしている。

そのあるモノとは何かというと、コース上にある2つのパイロン!これが隠しコースを出現させるスイッチとなっているのだ!

その2つのパイロンを倒せば隠しコースが現れるのだ。





その様子を連続写真にしてみたので見てほしい。

まずはその2つのパイロンの所在地を確認。最後のコーナーの外側にあるのがわかるかな?あとはそれを見つけて倒すのみ。

ちなみにスタートして逆走して倒してもダメです!順走にて倒してくれい!







2つのパイロンを倒せばOK!

制限時間にいくつパイロンを倒せるかを競争するのだーっ!

2つのパイロンを倒すとガードレールがなくなり入れるようになるわけだが、さてこの中に入って何をするかを書いてみたい。

この中ですることは、設置されているパイロンをタイム内にいくつ倒せるかだ!

その倒した数はちゃんとチェックされ、カウントされるのだ!



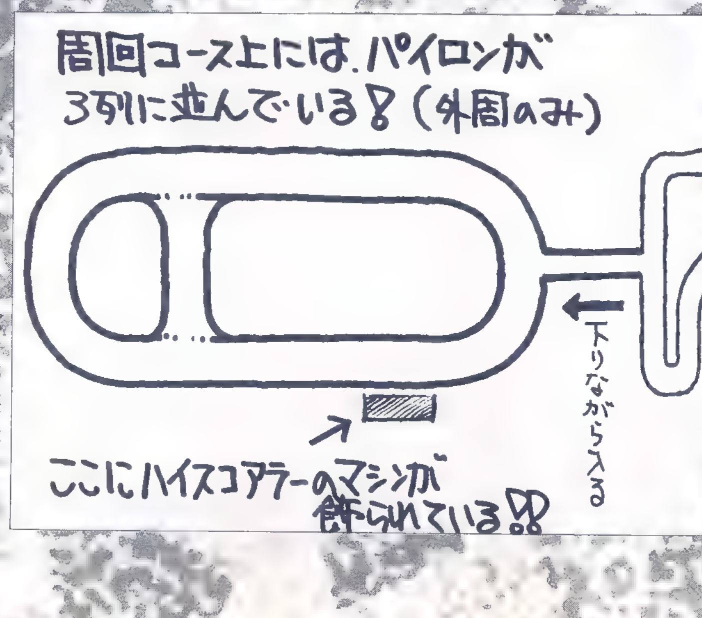


グルッと周回してくるほうが残りタイムが多いと思う。行くぞ。

さてそこで設定されるタイムであるが、この隠しコースに入るときのプレイヤーに残されたタイムがそのままイベント用のタイムとして別時計として動き出すのだ。

要はそのタイム内でいっぱい倒せばいいということ!





パイロンたちはコース上に3列に並んでいる。その中に色の違う(黄色)のがあるのだが、それを倒すとさらにパイロンが増え、高スコアを狙うことができるのだ!

ハイスコアを出すと横にマシン&ネームが飾られるぞ!



パイロンをいっぱい倒した人のマシンとネームがここに!

タイムアタッカーに朗報!!
区間タイムと
トップとのタイム差が表示されるぞ!

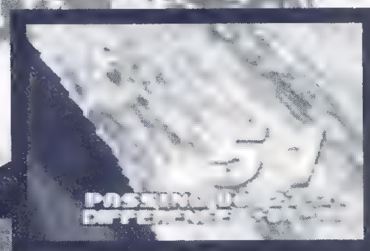
これがあってホッとしているプレイヤーもいるのではないでしょうか?「」ではタイムを狙う上で1つの目安となっていただけにうれしい!



スッキリクッキリ!このモードにすると右下に途中タイムが出る!

このモードのことを「シンプルスクリーンモード」というのだが、この画面にする方法は、ネームエントリーが終わる前からビューボタンを押し続けて、次の画面が現れてからしばらくそのままにしておけばOK。

右下に途中経過タイムが表示されるぞ!



その他の隠しモノも公開!
「ノーBGM」や
「ノーハンデ」モードなど

今回は隠し系のものを全部載せておこうと思う。以前載せた「セリカ&デルタ」から対戦時のモードまで、さっそく使ってみるべし!

その1 セリカ&デルタの出現 おさらい編

もうすでに載せたものなので何なのですが、おさらいということでもう一度載せておきましょう。

カーセレクト画面時に、サイドブレーキを引くことと、ビューボタンのオンでOK!



スーッと画面が横へスライドして、2台が現れるのだ!

すると画面が横へスライドして2台が現れる!ここでどちらかを選べばOK。戻すときはもう一度入力すれば元の6台のところに戻れるぞ!

その2 「NO BGM」モード

これはそのタイトル通り、レース中にBGMが流れないというものだ。単純にエンジン等のみということ。

このモードは、ネームエントリー中からスタートボタンを押し続けて次の画面へ進めばOK。シンプルスクリーンとの併用も可能です!

その3 「NO HANDICAP」モード

これは通信対戦時に、互いの実力をしっかり出し合ってレースをするときに使うというモードだ!

これにより後ろのマシンはCPUからの補正をなくして走れるので公平なレースを展開できるわけだ。

そのモードへの入り方は、ネームエントリー後、対戦参加者全員がフットブレーキを踏み続けて次の画面に進めばいいというものだ!

全員が納得の上で、というのがポイント!実力のある人は一生懸命説得しないとね!

その4 「ハイスコアランキング」表示モード

ゲームをやる上で特に影響が出るモードではないが、すぐにハイスコアを確認したいというときにデモをずっと見続けていなくても見ることができるグッドな設定である。

プレイ中はさすがにできないが、誰もプレイをしていない台の画面が走行中のときに、ビューボタンを押すと、チャンピオンシップから各コースのスコアまで順々に表示されていく。これは便利!

感動の最終回！（のはず）

バトライダー「なんですか？」

ARMED POLICE BATRIDER
アームドポリスバトライダー

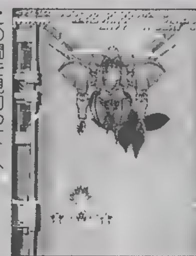
ラストを飾るのはQ&Aと設定資料集だ。

担当：C・LAN

バトライダーもいよいよ最終回。今回は以前募集した質問のお葉書の回答編をお送りしよう。

Q 5面のボス、ENVYがどうも倒せません。特に細長い弾が回りながら向かってくるやつ、あとピンクのいろんな方向からくるレーザー。楽な倒し方を教えてください。
あと、たまに勲章を落としても変わらないときがあるのですが、どうしてですか？
（千葉県　巨海隆宏君）

A ENVYは5ボス3体の中でもダントツの強さ。細長い回転弾はボス正面より少し左で待ち、弾の間をスッと抜けて上に動くと避けやすい。一応左下が安全地帯だが、なぜかぶつかってしまうことがたまにあるので確実ではない。


この間を見切って……


スッと上へ抜ける。慣れれば結構楽。


左下がほぼ安地だが、まれに直撃することがあるので注意。

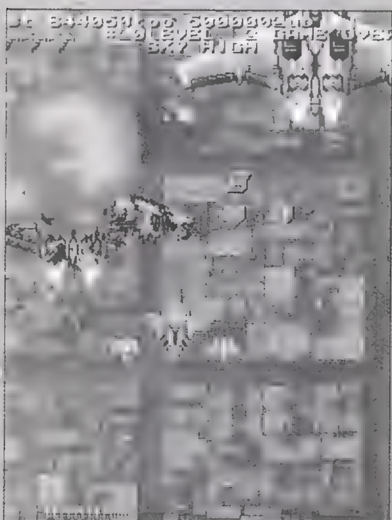
ピンクレーザーは大きく動きながら切り返していくのがコツ。自機方面でおおざっぱに狙っているので、ちょこまか避けようとすると難しい。
それよりもこのボス、最終形態の屈折レーザーのほうが問題。ノーボムで戦うなら、レーザー砲台×3を壊さないよう注意して撃ち込もう。貫通弾やつぶてを持った機体はこの方法は使えないので、逃がすのも手だ。どうしてもイヤなら、ENVYに対応したアイテムを取りまくるなどしてスペシャルパワーアップしないようにするのも手。
勲章は逃がしても画面内に残っていればOK。ただしその後に出現する勲章は落ちているので、うっかり1万勲章を逃がしたら一時的に撃ちやめ、残っている1万勲章を取ってから撃つようにしよう。

Q バシネット第三形態「ビット弾＋広角弾」モードの安定した対処法は？
（東京都　上山洋一君）

A ビットが飛んできたら最下段左よりに急いで移動し、撃ちながら右に動いてビットを全滅させる。もし左に残ったら、回転をよく見ながら撃ちにいこう。ビットからの弾は時計回りにくるので、右側に残してしまうとなかなか撃ちにいけないぞ。


回転砲台は右から全滅させるのがコツだ。

このボスでは、どの攻撃が来たかを素早く見極めるのが重要。画面中央あたりに位置し、ボスのハッチが開いたらすぐに下がろう。ごくまれに広角弾がすぐに来る場合があるので注意。


青中型機は砲台が閉じているときに倒せば勲章を出す。

Q 3月30日号で「撃ち込み点が高いのはカー・ペット」と書いてありましたが、全キャラ中一番撃ち込み点が入らない（低い）のはどの機体なのですか？あるいはどういう機体ですか？とても気になります。どうか教えてください？
（大阪府　栄さかえさん）

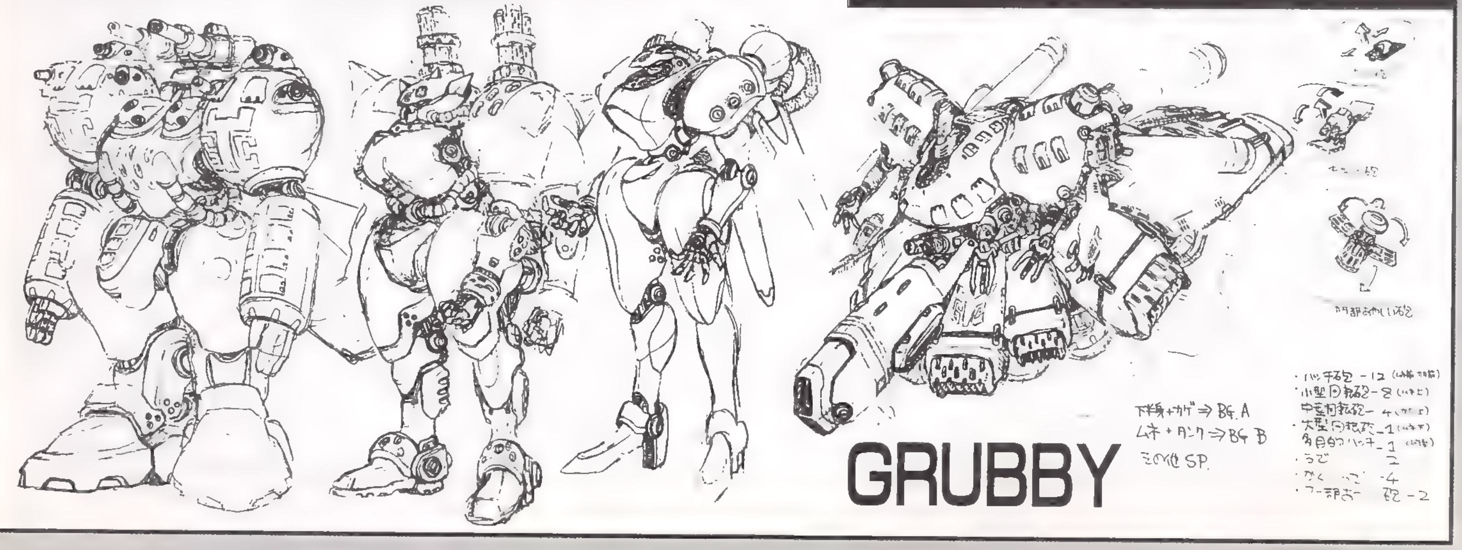
A ちょっと困った系。撃ち込み点が入らないのはメインショット、オプション弾ともにノーマルショットの機体だ（貫通弾、つぶて以外）。……というとD・D、ショーティー、ジュージ、マリア、ゴールデン、ストローマン、シルバーソード、フライングバロン、チッタ、ボーンナムって10キャラもいるじゃねえの。しかし実際にはどれも五十歩百歩ってとこ。ジュージあたりがオプション弾の連射が効かずかなり安いかな。あとワイド系ね。

Q 空ステージの青い中型機が勲章を出す条件は？
（東京都　ガラパゴス横山君）

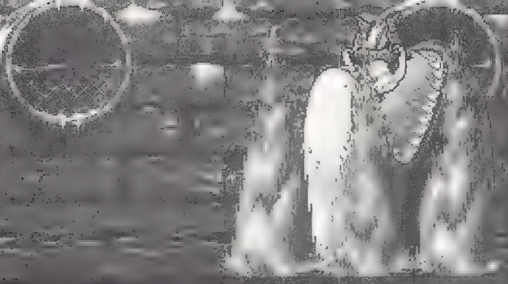
A 砲台が閉じているときに破壊すると出る。出現時が狙い目。中型機と距離を離しても砲台は閉じるぞ。

設定イラスト

BLUNT　SOBUT　ENVY



GRUBBY



METAL SLUG 2™

最終戦闘開始!

極寒の地にて最後の戦闘が始まったメタスラ2。最初から攻撃がハンパじゃないぞ。

担当：MVP

メタスラ2のひみつ

ついに最終章突入。なつかしのハゲ再び。

井戸ミサイル



モーデン軍極地基地の地下施設から、海底につながる発射管を通じて撃ち出される中距離攻撃用のミサイル。飛行中に対空機関砲などで迎撃されることのないよう、分厚い外板で覆われている。

発射されるミサイルには、大小2種類の物があり、それぞれ時間単位で発射できる数に違いがあるため、破壊力重視か広範囲重視かによって撃ち分ける。

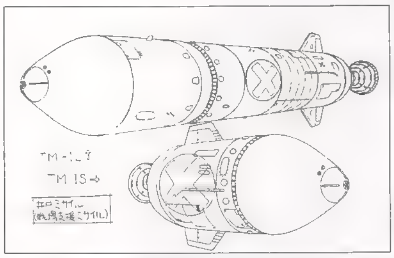
開発者より一言

名前がなんと井戸ミサイル…。

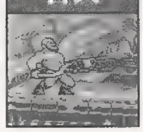
この敵、本当は1ステージの砂漠に設置させる予定で開発され、砂漠にある井戸のフリをして、そこから大きなミサイルを発射するという敵だったのですが、配置してみたらイマイチ…というか、イマサンぐらい面白くなかったので設置を見合わせていました。

そうこうするうちに開発も進み、あわやボツか?とも思われたのですが、海の中から発射したらどうかというスタッフのアイデアで現在のようになっています。

というわけで、あの海の絵の下には、発射口である井戸の絵がまだあるのです。う～ん、見えないところまで理屈に合わせてちゃんと作る…さすがメタスラ!…って、流れで勝手にそうなっただけか。相変わらずずいい加減です。



アレン・オニール曹長



反逆軍陸上部に所属する怪力無双の勇猛な兵士。

前回のクーデター発動時に正規軍の重要拠点のひとつ、ケイトヒルト基地を単独で制圧した軍功により二等兵から軍曹に特進。このエピソードから"屍の階段を登った男"とあだ名され、上司、部下ともに畏敬の念を込めて"オニ軍曹"と呼ばれていた。

前大戦にはケイトヒルト警備隊の隊長として参加するも、谷底からはい上がってきた正規軍兵士によって基地は陥落、一時は死亡の報告もなされたが、奇跡的に生還し、曹長へ特進した。

今回の大会には反逆軍極地基地の警備隊長として防衛作戦を展開、この際の戦闘に敗れ、極寒の海に転落したのが一般兵士によって目撃されているが、遺体は確認されておらず、その生死は不明となっている。

余談ではあるが、美貌の妻、ヘンリエッタとの間に一児をもうけている。

開発者より一言

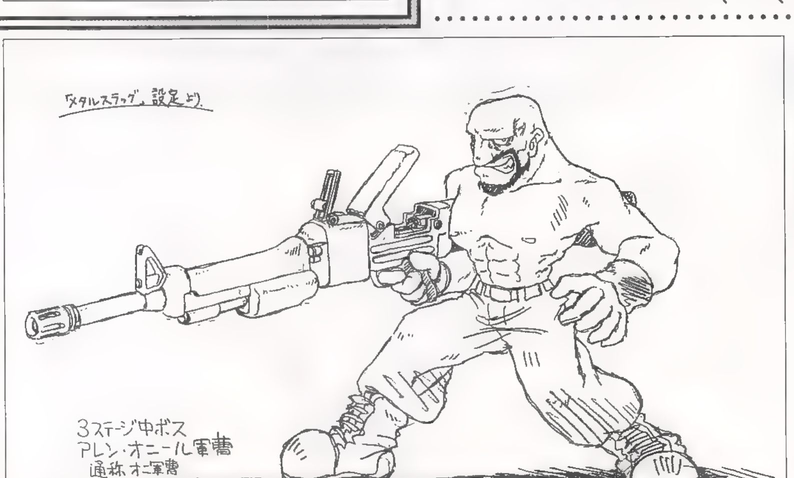
前作では初心者キラーと呼ばれ、開発内でも評価の分かれたアレン軍曹。

私自身はいくらゲームに慣れても、何回やっても緊張する敵が欲しいと思って作った敵で、前作のファンの間でも結構印象に残ったと思ったので、今回も再登場させることにしました。当初は、さらに高難度な攻撃を装備させた強化アレンなども考えたのですが、一つの敵の難易度としてはいい具合に完成していると判断したので前作のまま登場願いました。

「実はサイボーグになっている?」とか「弟?」などといろんなことを聞かれますが、正真正銘人間のアレンです。彼はあれくらいのことで死ぬような男ではなかったのです。

今回はショッキングな場面を目にすることになりましたが、私は彼の妻同様、彼はきっと生きていると信じています。

(企画担当：みいはあ)



MISSION 6

[前編] 難所続きの前半戦

ついに南の極地にモーデン軍の本拠地を発見。異常な速度で展開するクーデター準備の秘密を暴き、今度こそモーデンの息の根を止めるのだ。

攻略 第六章

「愛をいま、信じていたい」

今までの難度とはケタが違うMISSION6。完全に地形と出現パターンを覚えて的確に対処していきたい。

エリアA 画面スクロールをミスるな

スタートしてからいきなり難所である。ペンシルミサイル兵の弾が飛びかう中、制御のしづらいジャンプをしていかなければいけない。写真を参考にしつつ完全パターンにしよう。

まず最初にいるのが足場の上の迫撃砲兵。スタートした地点の右端から右に向かってジャンプして手榴弾を撃ち、すぐにレバーを左に入れて、元の地点に戻ろう。

このようにして迫撃砲兵を手榴弾にて倒し、画面を少しスクロールさせて戻ってくると、画面の右端に2つ目の足場が少し見え、しゃがみ撃ちをすると点数が入るはずだ。

この2つめの足場には土嚢①があり、これをスタート地点から破壊するわけだ。

ちなみに土嚢は2段階に破壊可能で、土嚢①は完全に破壊しておくこと。

土嚢①を壊したら、海中から来るミサイルがすべて出現してきて打ち止めになるまでひと休みひと休み。ミサイルと土嚢の障害物をすべて取り除いたら、いよいよ進軍開始である。

スタート地点から1つ目の足場にジャンプしていくわけだが、この時にショットをきっちり撃ちつつジャンプしていこう。

こうすると次の足場の上にいるペンシルミサイル兵を速攻で倒すことができる。もしペンシルミサイルを撃たれても、あせらずにショットでバウンドさせてよけていこう。手榴弾1発使ってペンシルミサイルをかわしてもいい。



まずは右にジャンプして手榴弾を使う。



そのままレバーを逆に入れてすぐに元に戻ろう。これで迫撃砲兵を倒しつつ画面を少しスクロールさせるのだ。



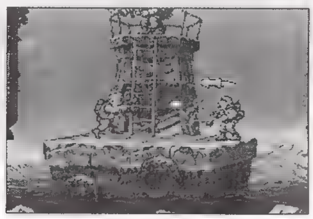
元に戻ったら右に向かって撃て。土嚢①を完全に破壊しよう。



次にジャンプ撃ちをしつつ進軍。ペンシルミサイル兵を速攻で。

ここまで来ればかなり楽。あとはハシゴの上の兵士の弾に気をつけつつジャンプして次の足場に乗り移ろう。すぐ目の前にペンシルミサイル兵がいるのでジャンプしつつショットを撃っていくこと。

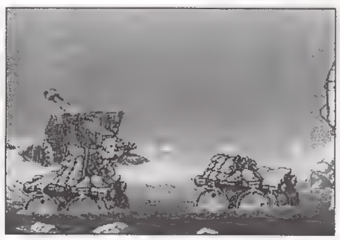
さて、はしごの上の兵士を下から倒したらそのまま上撃ちで隠し捕虜も救出しよう。6面の隠し捕虜はボムアイテムを持っていることが多く、すべて必要なものなので絶対に見落とさないように。


ここに移ったら目の前のペンシルミサイル兵を片付けて隠し捕虜を出そう。

エリアB 土嚢の破壊具合が重要

エリアBでは敵の攻撃はそれほどキツくはないが、より楽に進めるために注意していきたいのが土嚢の破壊段階である。

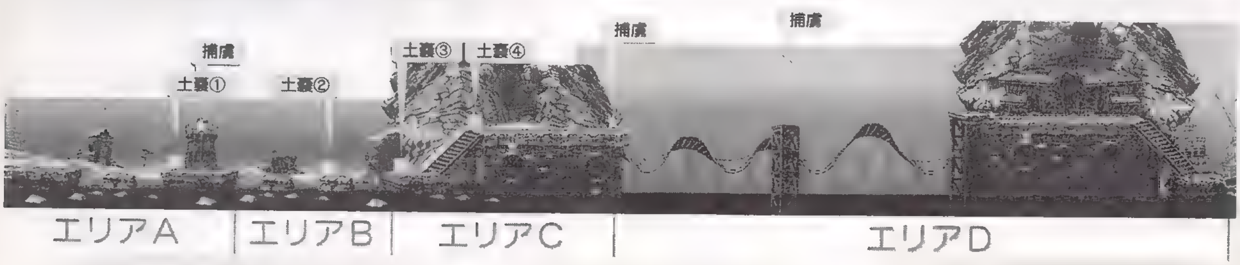
まず、エリアB最初の足場にいるペンシルミサイル兵をしゃがみ撃ちで倒し乗り移ろう。次の足場にある土嚢②は1段階だけ破壊して後ろの迫撃砲兵も倒しておく。ここで目の前にあるミサイルによる障害物は、慣れれば何の問題もないが、不安な人は打ち止めになるまで…ひと休みだ。


土嚢②は1段階だけ壊し、海中からのミサイルが打ち止めになるまで待つ。

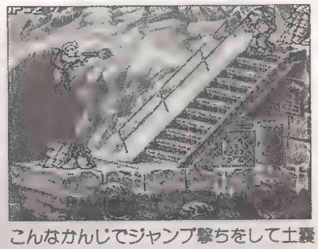
さて、土嚢②の足場に乗ったら、土嚢の上に乗ってショットを撃とう。すると、次の足場の土嚢③を1段階だけ破壊して後ろの兵士を倒せるはず。そう、土嚢③も完全破壊でなく1段階のみにとどめておくのだ。

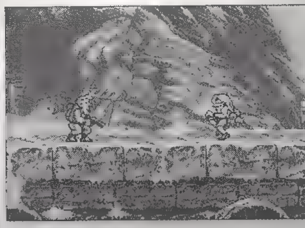
エリアC 難所前の休息地帯

さて、次は土嚢③の上に乗ってジャンプ撃ちをし、土嚢④を完全に破壊していく。無視して一気に突っ切ってもいいが、やや危険があるのであせらずにいこう。



土嚢④を破壊したら、ジャンプ撃ちをしつつ坂道を登っていく。坂道の上の敵を倒したいわけだ。
　ひとまず上の敵を倒したら、坂道の上に上半身だけ出して前方の土嚢をすべて破壊していこう。
　あとは進むだけだ。上からパラシュート兵が来るので十分に気をつけよう。
　最後の矢印の付いた看板にいる捕虜は遠くから出現させ、歩いてくるのを待ってボム回収だ。

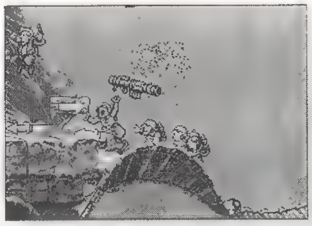

こんなかんじでジャンプ撃ちをして土嚢④を破壊。

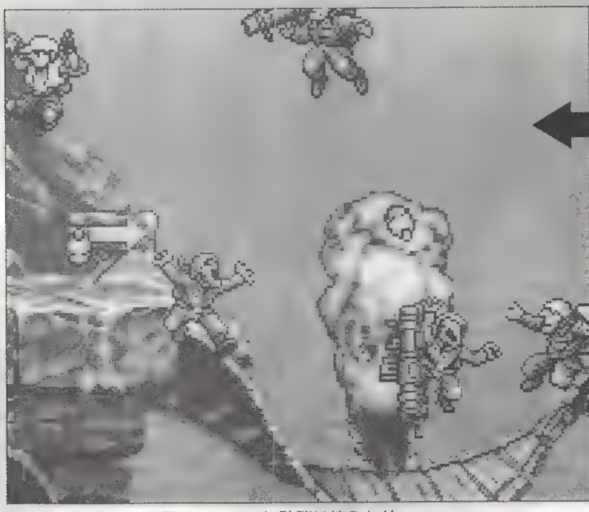

この捕虜は歩かせてここで取ろう。

エリアD 難所!! 波打つ吊り橋

　誰もが必ず死んでいると思われる吊り橋地帯。まずはエリアCの時に少しずつスクロールさせて、吊り橋に敵が出始めたらそこでストップしよう。
　この位置で常にショットを撃ちつつ、ペンシルミサイルと手榴弾をかわしていくのだ。
　基本方針は、吊り橋の上を歩いてくる兵士に対して、1発ずつしっかり狙って手榴弾を当てていくのだ。手榴弾の届く距離をしっかり把握しておこう。ここまでに溜め込んだ28～29発の手榴弾をすべて使い切るぐらいには兵士は打ち止めになる。無駄弾は使わないように。
　手榴弾だけで兵士を倒しているので（たまにショットで倒していることもあるが…）、割とペンシルミサイルや手榴弾を撃たれまくる。
　ペンシルミサイルは地形に隠れても飛んできているので十分に注意したい。また、ペンシルミサイルは撃ってバウンドさせるのではなく、ジャンプで避けていくようにしよう（垂直ジャンプで）。
　この吊り橋地帯はこのように無理に進まずに敵兵士の撃ち止めまで待ったほうがいい。
　兵士が来なくなったら途中の高台の上の捕虜（これもボムアイテム）を救出していよいよ懐かしの相手、ハゲおやじとの対決だ。


敵が出てきたらストーップ。ここでかわしていくのだ。


ペンシルミサイルは地形にもぐり込むので注意。


基本的にボムで敵を倒していく。無駄弾は使うな!!

臨機応変に対処せよ

STAGE6 MIDDLEBOSS

屍の階段を登った男

アレン・オニール軍曹

6面中ボスのこのハゲおやじは前作とアルゴリズムにほぼ変化は見られないので、前作をやったことがある人なら特に問題のない相手であろう。ただしザコも一緒にからんでくるので、手榴弾には十分注意したい。

では早速攻略していくとしよう。

基本攻略パターン

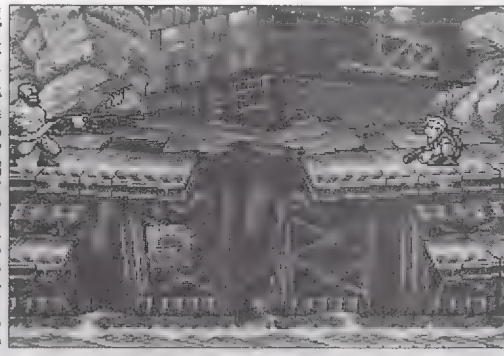
まずは写真のように左上か右上の足場の上で待つ。この時端から1キャラ分くらいのところにいよう。

ハゲおやじは下の段を走ってきて、自分との位置関係が45度になると斜めに弾を撃ち、そのまま真下までくる。

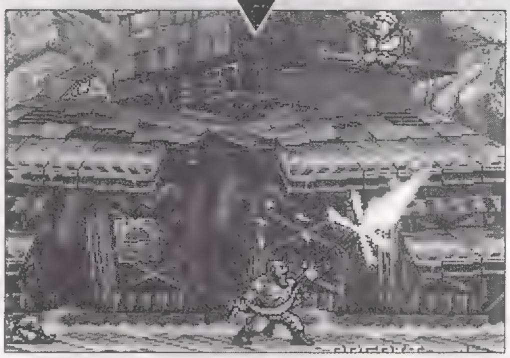
そこで、こっちはハゲおやじが弾を撃つと思った瞬間に斜めジャンプして下の段に降りよう。この時に下撃ちでダメージを与えていく。

下の段に降りたらハゲおやじから離れるようにして逆サイドに走っていこう。そして足場にジャンプして乗り、ハゲおやじに向かって2～3発弾を撃ちつつ最上段にジャンプしていこう。

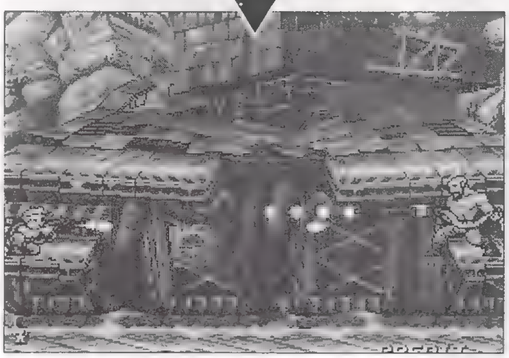
ハゲおやじは一段足場に登ったところから手榴弾を撃ってきて、すぐにまた下の段を走って寄ってくる。あとはくり返していけばOKだ。



まずはここで待つ。端から1キャラ分くらいあけておこう。



で、ハゲおやじが斜めにピッと弾を撃つときにタイミングを合わせて斜めジャーンプ。



そうしたらハゲおやじと逆サイドにいって一段登って少し撃つ。すぐに上に登ってくり返しだ。

おやじが奇抜な行動をしたら…

ハゲおやじはこちらの微妙な操作によってたまにパターン以外の行動をしてくる。

要は予想外の行動をしてくることがあるのだ。

例えば45度に下から撃ってくる時に、ジャンプしていくのが早いと、ハゲおやじは自分の前でムチを振り回したりする。

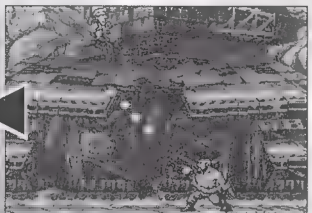
また、上の段の同一ラインにきてしまうときもある。この時は弾を撃ってくるのでしゃがんでかわしつつ撃ち込んでいこう。

さぁ、このようなパターン以外の行動をされた時にどう対処するか、これが重要だ。

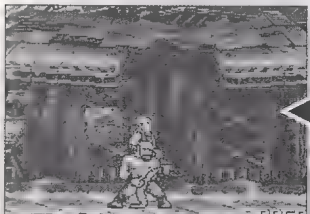
まず第一鉄則が、

●おやじとは重なるな!!

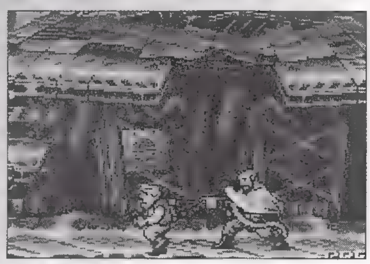
ということ。おやじに近づかれたら迷わず連続ジャンプをして逃げよう。接近するとムチを振り回してきて非常に危険なのだ。



ジャンプしていくのが早いと…、



ハゲおやじは目の前に立ちふさがってしまうのだ。



もし接近されたら、なりふりかまわずジャンプして逃げろ。

次に覚えておきたいのが、

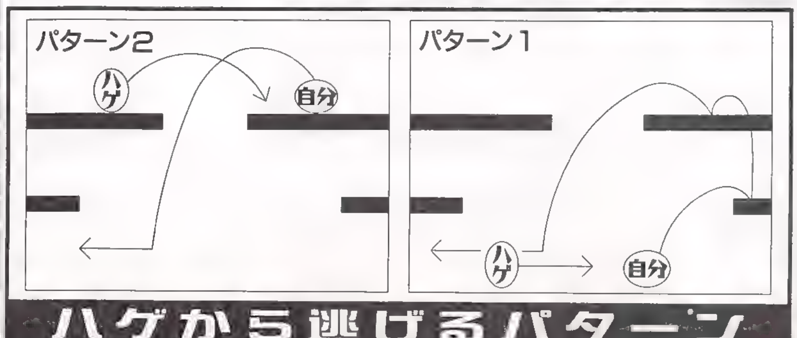
●逃げるパターンをきっちりさせる

ということ。最上段でジャンプして近づいてきたら、ジャンプして跳び越して下の段に逃げる。最下段で追いかけられたら、ジャンプして最上段に登り、すぐにジャンプして下に降りて逆サイドに逃げる。この2つのパターンをしっかり覚えておこう。

基本パターンと臨機応変に対処できるようになればハゲおやじはそれほど強くはない。

ただ、ザコ兵士に注意するのと、ダメージを与えづらく長期戦になるのであせらないようにする、この2点を心にとめておこう。

ハゲおやじを倒すとヘヴィマシンガンを落とすので忘れずに取っておこう。



ハゲから逃げるパターン

次号予告 STAGE6(後編)

「愛をいま、信じていたい」

今明かされる火星(?)の秘密とは?
モーデン軍に超兵器が存在!?





4ボスを越えれば一周クリアしたも同然！ランダム攻撃を見切れ！

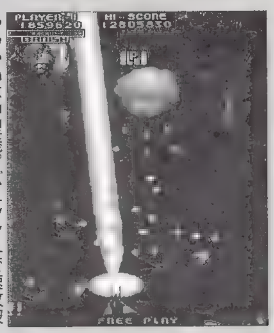
担当：RED

STAGE 3

ステージスタート直後のザコ＋小型戦艦3×2隻は意外と難しいので、あまり無理に勲章を狙わないようにしよう。

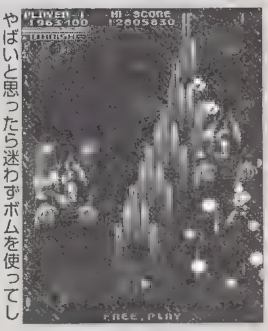
このザコの直後に出現する小型機はボロボロと弾を撃ってくるので、破壊するのが遅れると危険。出現即バニッシュで撃ち込もう。

ちなみに、この中型機は、左右の砲台部分が本体とは独立したパーツ扱いとなっている。中央の本体部分を狙い撃ちすると、素早く破壊できるだろう。

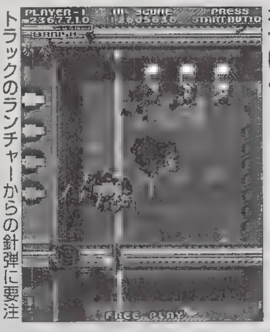

やっかいな中型機。バニッシュで速攻破壊だ。

羽虫地帯の直後に出現する大型戦車×2台は、初めは右のヤツに重なって撃ち込み、水色のリング弾を撃たれたら左へ移動すると避けやすい。コイツは右→左の順にバニッシュでトドメを刺すと、左のヤツが十万点の勲章を出すので、余裕があったら狙ってみよう。

この大型戦車×2台の直後に、先ほどと同じタイプの中型機が2機出現するので、忘れずに出現即撃ち込んでいこう。


やばいと思ったら迷わずボムを使ってしまおう。

ボス手前の地上敵ラッシュ地帯は絶好の稼ぎ場所。注意したいのは、針状の弾を撃ってくるトラックのようなヤツ。バニッシュで敵を撃つのに夢中になっているところに針弾をかぶせられて死亡、というパターンになりがちなので気をつけよう。


トラックのランチャーからの針弾に要注意。

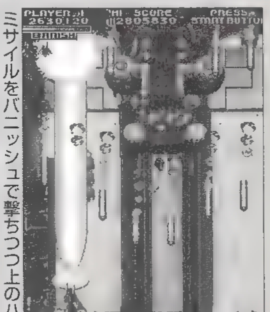
3ボスの巨大空母は、甲板上のハッチ砲台を、バニッシュを多用して速攻で破壊していこう。ハッチ砲台は2種類あるが、回転砲台のほうは、上に重なってしまえば安全地帯となる。

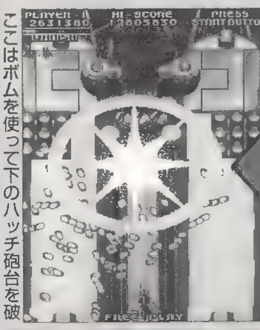

回転砲台は重なってしまえば安全地帯となる。

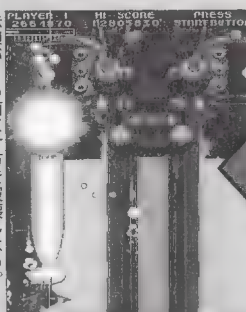
羽虫が出る場所は、バニッシュで左右の砲台を早めに破壊してしまおう。

羽虫地帯を越えてスクロールが止まったら、いよいよ弱点を攻撃にかかる。このボスは、中央の砲台群を全て破壊するのがクリア条件となっている。

まずスクロールが止まったら、上のハッチ砲台が開いてミサイルを撃ってくる。ここは、バニッシュでミサイルを撃ちつつ砲台にダメージを与えよう。


ミサイルをバニッシュで撃ちつつ上のハッチ砲台を撃つ。


ここはボムを使って下のハッチ砲台を破壊してしまおう。


赤弾がくる前に片方を破壊しよう。

ミサイル攻撃が終わると、下のハッチ砲台が開いて、壊せる青弾を大量に撃ってくる。この攻撃は画面端へ引きつけてから、大きく逆サイドへ逃げれば避けることができるが、ボムがあるなら使って砲台を破壊してしまうのがオススメ。

青弾が終わると、上のハッチ砲台が、今度は赤弾を撃ってくる。赤弾が迫って来るまでに、先ほどダメージを与えておいたほうのハッチ砲台をバニッシュで破壊してしまおう。赤弾が来る前に片方のハッチ砲台を破壊できれば、残っている砲台の赤弾は楽に避けられる。破壊が間に合わなかった場合は、ボムを使ってしまおう。

このような手順で、まずは4つあるハッチ砲台を破壊してから、中央の砲台群に撃ち込んでいこう。

STAGE 4

ステージ道中のポイントは、前半に3カ所ある地上物ラッシュ場所で、絶対に勲章を落とさないようにすることだ。ここで勲章を落としてしまうと、点効率が大幅ダウンして、残機にも影響してくる。

ゲージがあるうちは、後先考えずにバニッシュで戦車を撃って勲章を出しまくり、弾に追いつめられたりしてやばくなったら、ボムを使って確実に勲章を回収する、という方針でいこう。ボムのストックが無い場合は、残機と相談して、事前にわざと1機死んでおくのも手だ。


勲章を出しまくってからボム、という方針で。

４ボスは、まず出現直後に撃ってくる黒い弾が、背景にとけ込んで非常に見にくいので注意しよう。気をつけていればどうってことない攻撃だ。ただ、ランクが上がっていると、壊せる白い弾が混じって来る場合もある。

黒弾のあと、赤弾（大）の９ＷＡＹ→赤弾（小）バラマキと来る。ここまでは毎回同じ攻撃で、難度も低い。難しいのはこれ以降のランダム攻撃だ。各ランダム攻撃について見ていこう。

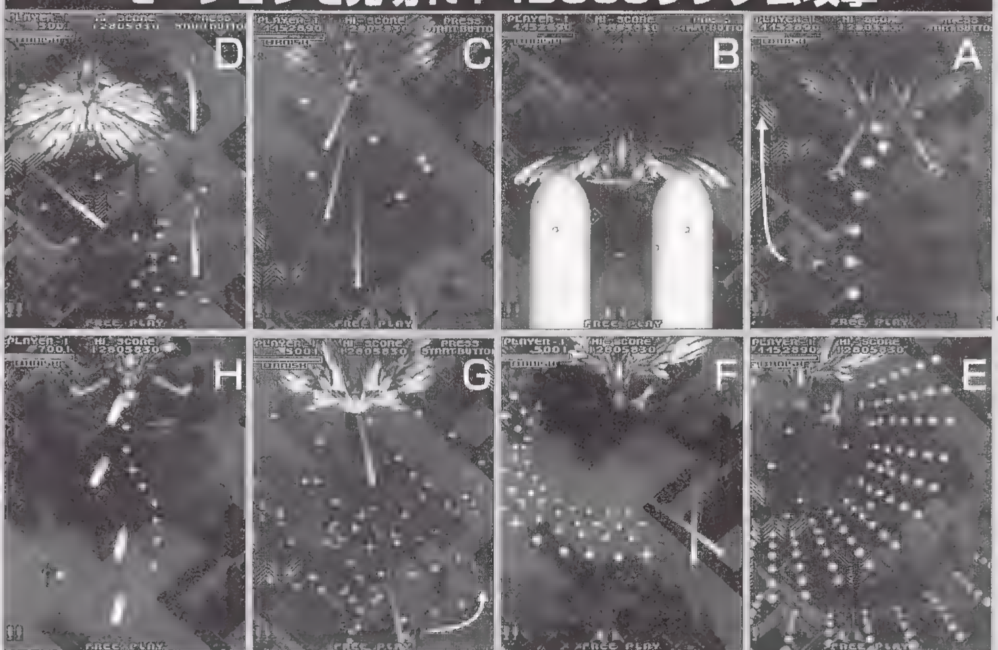
Ａはボス本体が画面下のほうまで来たあと、上に移動しながら撃ってくる攻撃。画面端を上に移動するような感じで避けよう。

Ｂは、Ａの時ほどではないが、画面下のほうまでボス本体が来て、２本の太いビームで自機を挟み込みつつ、さらに弾を撃ってくる攻撃。ここで小さい赤弾の７ＷＡＹが来た場合は要注意。直後に自機を狙うレーザーを撃ってくる。

Ｃは、ボスが首を振りながら、９方向にレーザーを撃ちつつ、自機を狙って赤弾も撃ってくる攻撃。レーザーは規則的に撃たれているので、赤弾の誘導を意識しつつレーザーを避けよう。

Ｄは、自機を狙って２発づつレーザーを撃ってくる。赤弾に注意しつつ、少しづつ移動してレーザーを避けていこう。

モーションを見切れ！4BOSSランダム攻撃



Ｅは、遅い赤弾が自機を狙っているのがポイント。一カ所でじっくり避けようとすると危険だ。

Ｆは、レーザーが自機を狙ってないので、落ちついて赤弾を避けよう。無理に大きく動いて弾幕の外に出ようとしないほうがいい（と思う）。

Ｇは、遅～い赤弾を大量にまいてから、自機を狙うレーザーを一発づつ撃ってくる。赤弾に注意しつつ、少しづつ移動してレーザーを避けよう。この攻撃のとき、画面上のほうに行くとさらに誘導弾を撃たれてしまう。極力画面下のほうで避けよう。

Ｈの攻撃は、自機を大きく左右に動かしてやると、弾のすき間が大きくなって、切り返しやすくなる。４ボスは、ランダム攻撃に慣れないうちはものすごく強く感じるが、ボスの予備動作を見て、どの攻撃が来るかを早めに見切れるようになればかなり楽になるぞ。

もちろん、ボムがあるうちは惜しまず使っていくこと。

LAST STAGE 5

ボス前のホーミング目玉は、画面右下からショットを撃ちながら少しづつ左へ撃ち返し弾を避けていき、左でつまったら弾を撃つのをやめて画面上のほうをぐるっとまわって避けてしまおう。


右下から少しづつ左へ避けていき…


時計回りに大きく回って避けてしまおう。

ラスボスは、まともに画面下のほうで弾避けするとかなり難しいが、いきなり写真のように砲台に重なってしまえば問題無し（左右どちらでもＯＫ）。

前列の砲台は、自機が上にいるにもかかわらず下にしか弾を撃たないので、本体からの連射弾をよけながら、バニッシュとショットで後列の砲台を破壊しよう。

この方法で、左右どちらかの後列の砲台を破壊したら、本体に撃ち込んでいこう。


この位置で、本体からの連射弾を避けながら砲台を破壊する。

ラスボス第二形態は、写真のように、左右どちらかの砲台の目の前にいきなり張り付いて撃ち込もう。

本体からの攻撃は、この位置にいれば当たらない。本体の攻撃が終わるとすぐに砲台が弾を撃ってくるので、ここでボムを一発使って砲台を破壊してしまおう。

どちらか片方の砲台を破壊してしまえば、あとはそれほど難しい攻撃は来ない。

本体からの攻撃は、画面上でかわしつつ本体に撃ち込んでいこう。


この位置は本体からの攻撃に対する安全地帯となる。



Option GT-Rでジムカーナ!!

PART1 RACING JAM

575PSモンスターでジムカーナ「上級」にアタック!!

街中、峠コース等と、普通のレースシーンでの遊び方もできるこの「レーシングジャム」であるが、よりドライバーのテクニックが発揮されるジムカーナにスポットを当てて攻略をしていきたい。

　以前、このゲームに登場する全車種によるコースアタックを試みたが、今回は一番速く走れるマシンではなく、いかにハイパワーマシンを速く走らせるかにトライしたい。

　そこで乗るマシンはもちろん「オプションGT-R」だ。

Option GT-R SPEED WAGON
オーバー500PSでジムカーナを攻める!!

とりあえずコマンド入力のおさらいから!

575馬力を発生するチューンドモンスターカー「オプションGT-Rスピードワゴン」で今回はジムカーナにアタックしてみたい。

　そのオプションGT-Rであるが、通常のマシンセレクト画面には存在しない「隠しカー」のため、まずこれを選ぶための作業から入ろう。

　マシンセレクト画面にて、通常GT-Rのところにカーソルを合わせ、ブレーキを踏むと…出現!これをセレクトすればOK!大丈夫かな?

　このときのチェック方法は、マシンが表示されるところ。

　そこにGT-Rのワゴンが映し出されていればコマンド入力中と判断、確認できる。



ブレーキを踏むと絵が変わってオプションGT-Rになる!

MT、ノーマルのセッティングで走る!

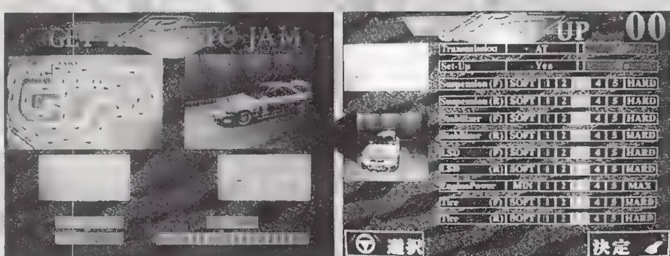
通常のGT-Rでさえハイパワーなのに、その2倍のパワーを持つオプションGT-Rを操るのはかなり大変!

　まずは慣れることから始めないとコースクリアすらも危ないといっていい。まずはノーマルのセッティングでいこう。

　慣れるならATで…と思いがちだが、以前にも説明し実行したように、実はシフトアップをしないMTのほうが安全に走れる。

　最初はオーバースピードにならないMTの1速のみで走り、コースに慣れ、このマシンにも慣れていきたい。

　そこから少しずつ2速にできるところを見つけていき、タイムアップをしていこう。



とりあえずMTで。セッティングはすべて「3」に統一!

ハイパワー4WDアクセルワーク重要!!

ノーマルのGT-Rの2倍以上のパワーを持つこのオプションGT-Rを操る上でどんなところに気をつけなければならないのかを書いていきたい。

　まずはその有り余るパワーだが、コースのマップを見て頂ければわかるが、この広くないスペースの中でこれだけ曲がらなければならない状況の中でまずそのパワーを使い切ることはできない。なぜならストレートがほとんどないこと、パワーが発揮されるスピードに達しない(回転数においても)ためである。

　だが逆に考えれば、ほかのマシンよりもパワーがある分、速く走らせることも可能といっていい。

　しかしそれはいろいろな条件をクリアした場合の話。

　例えばこのマシンの場合、車重があるので、コーナリング中での外へ飛び出そうとする力が大きく働くとか、ハイパワーゆえに、ホイルスピンをしがちとか。

　ただハイパワーだからアクセルを踏みつければいいってものでもない。考えてほしいのは、それらの条件を満たすようなパワーの伝達を路面へしてあげればいいこと。

　そこでポイントになるのがアクセルワークだ!

　いかにホイルスピンをさせないようにするか、また逆にいかに速く曲がるためにスライドさせるかだ。

　このマシンに慣れる上で一番気を使ってほしいのはそのあたりのこと。ハンドリングだけではこのマシン、扱いきれないのでよろしく!



まずはコースチェック！要注意ポイントはここだ!!

オプションGT-Rでの本格的な攻略は次回やるとしてまずこのマシンで走る上で、上級コース上での注意点、クリアしていく上で気をつけていくところを書いてみたい。

実際のジムカーナならコースを歩いてイメージトレーニングを行うのだろうが、これはゲームなので、歩くことができない。なので、コース図（上から見たもの）で指を走らせるなどしてイメージトレーニングをしていきたい。

すでに別のマシンなどでコースを走っていれば、そのときのドライバーズビューでイメージトレーニングをするのもいいだろう。

上級者ともなると、このイメージトレーニングの際、ステアリングを握るイメージをしつつ左右に切り込む動きが出てくるはず。映像と動きが連動するイメージトレーニングができるようになりたい(ついでに足も動くといいね)。

コース、走る順番が把握できたらあとは実際に走ってみるのがいい。

実際にプレイをすることで感じてほしいのがイメージトレーニングのときとの差だ。もっと切るのかとか、もっと早いタイミングなのかとか。

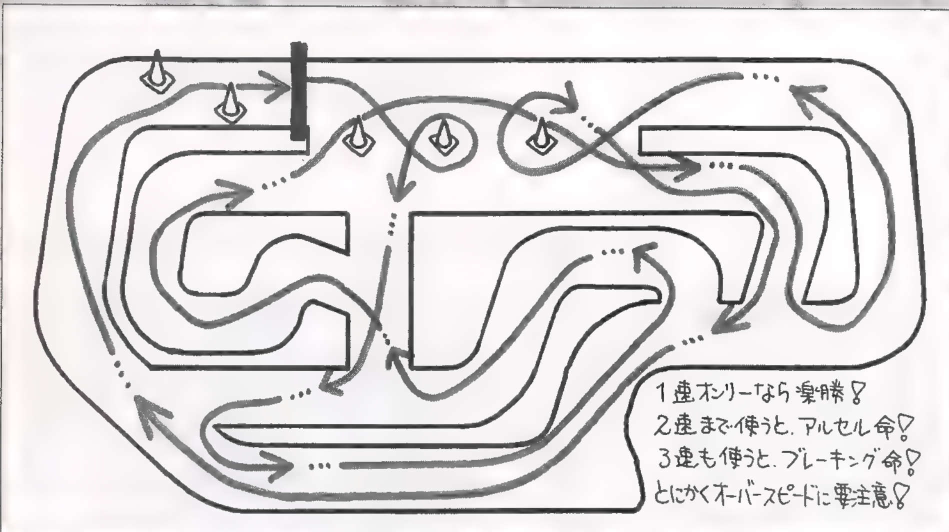
それをくり返していくことで、イメージと実際が近くなってくる。すると実際にゲームをしなくてもイメージの中で練習することでミスを減らしたりすることもできるのだ。

いいイメージができればいい動きができるスポーツとそのあたりはいっしょのようだ。

さて、いきなりイメージから入ってしまったが、こういう方法でも上手になれることも知っておいてほしい。これだと実際にやらなくても、人のプレイを見ながらイメージを修正することもできる！

さて、オプションGT-Rで走る上で気をつけるところは、まずアクセルを踏みすぎないこと！MTで2速までで走るならそれほどきつくならないが、3速まで使うようになるとスピードが上がりすぎて、減速が必要になる！仕事が増えればミスも多くなるので、まずは1速のみでノーミスで走れるようにし、そして直線の部分を2速にするようにして、少しずつタイムアップをしていきたい。

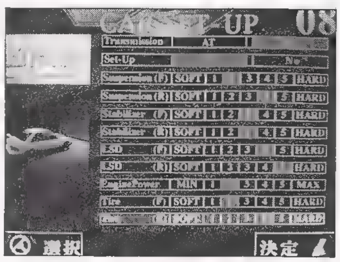
オーバースピードに特に気をつけて練習してほしい。



ずるずるを速く走らせる企画！ めざせ ベストチューナー大会!!
インプレッサWRXでのセッティング大会！

いきなりなんだけどこんな企画を作ってみました。

要は一番速く走れるマシンをセッティングした人が優勝（ドライバーは私だけど…）っていうこと！チューナー選手権といったところかな。



車種はインプレッサのWRX（クーペ）で。

MTでの設定の上、足まわり、サス、タイヤ等、速く走れる（私が！私用のセッティング！）ようにするのがこの大会の趣旨になります！

優勝者には賞品が出るので（何にしよう…）よろしく！

応募先は左記へ。締切は5月30日（土）必着でね！

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト編集部
「レーシングジャム
チューナー選手権」係

エクストラカー公開!!

OFF BEAT Racer!

©SNK 1996

オフビートレーサーに隠しの車体が見つかった。これに乗れば、気分はもう働くオッサン!?

担当:スー

前回紹介した、ハイパーネオジオ64ドライブゲーム第2弾「オフビートレーサー」に、早くもエクストラカー（隠し車体）の登場だ。

エクストラカーのテーマは、なぜか、「土木作業車」いわゆる働く車だ。このエクストラカーでプレイしていると、ハタから見ているギャラリーには、一見なんのゲームかわからないところがオモシロい。

それでは早速、エクストラカー・モードにするための入力コマンドを紹介しよう。

①マシン選択時にブレーキを踏む

②すると、コントロールパネル左側にある、BGM切り替えボタンが点灯するので、1番から順に4番まで押す

③成功すると、タイムエクステンドのS・Eとともに、画面左端に小さくエクストラカーのグラフィックが表示されるので、ハンドルで選択して、アクセルで決定すればオーケーだ。

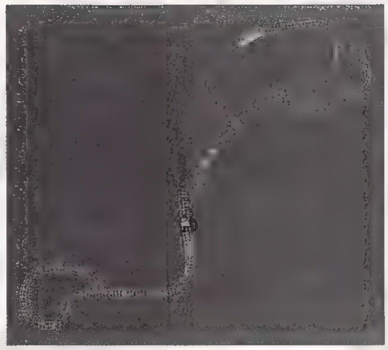
ちなみに、エクストラカー・モードでは、車体の色変更と性能チェンジはできなくなる。

すごい勢いで爆走する「働く車」。一升ビン片手に運転するとさらに盛り上がるぞ?



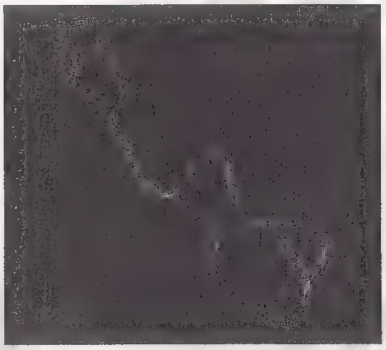
重量感溢れる車体が様々な道を爆走する!

初級コース



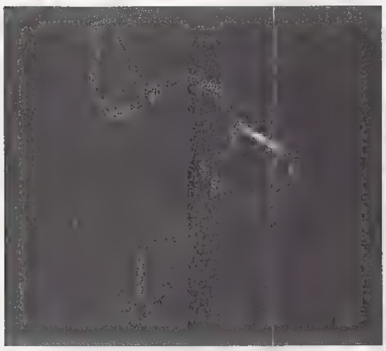
ネオンきらめく夜の香港が舞台。中盤に建設中の高速道路があり、エクストラカーが、おもしろいぐらいにマッチする。初プレイでは、対向車にビビる。

中級コース



アマゾン川流域が舞台だ。RVカーがほとんどのゲームだけに、ドライブしていて、とても楽しい。ブルドーザーもグー。トンネルと中盤のヘアピンがキツイぞ。

上級コース



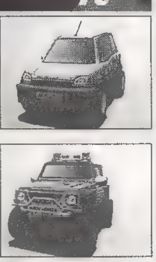
夕暮れのベネチアが舞台の美しいコース。街並みが格調高く、ラリーのラスト・ステージを思わせる。コース自体の難度も高く、チャンピオンシップだときついゾ。

隠し車紹介

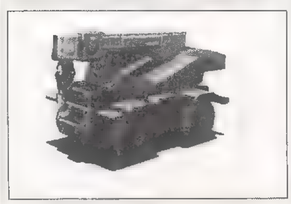
エクストラ・カー

隠し車体は4つのレベルに対応している。外見は違っても性能は同じだ。

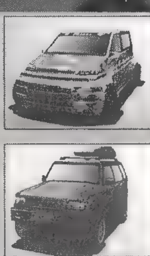
クレーン車 かんたん



「かんたん」に対応しているクレーン車。性能はEASYのPASTRAL CUTEやACTIVEと同じ。カーブ時が愛らしい。



パワーショベル ふつう



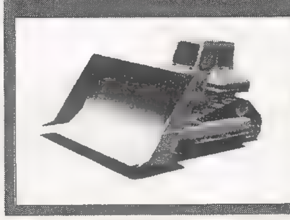
性能はNORMALのCHESSとINTERCEPTEXXと同じ。これもクレーン車と同じく、カーブ時に首を振る。カワイイ。



ブルドーザー 難しいっ



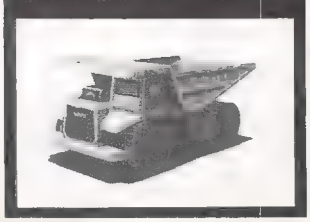
アクションがなくて残念。ゲリアを目指すなら、コレが妥当か。性能はHARDのMONSTER PICUP、GAEAと同じ。



ダンプカー 超ムズ



なぜかイキナリオーバーサイズのダンプ。性能はVERY HARDのSFIDA ATKやFIELD FOXIと同じ。かなり扱いづらいゾ。



東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする――。それが東京ゲームデザイナー学院です。



- **藤木　亮** キャラクターデザイン科1年制 就職先／セガ・エンタープライゼス 職種／グラフィッカー
- **浅尾　祥正** キャラクターデザイン科1年制 就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント 職種／グラフィッカー
- **永井　康章** ゲームデザイナー科2年制 就職先／アトラス 職種／プログラマー
- **矢端　賢吾** ゲームデザイナー科2年制 就職先／サミー 職種／プログラマー
- **津嘉山　あずさ** キャラクターデザイン科1年制 就職先／日本ファルコム 職種／グラフィッカー
- **中沢　厚志** 企画・シナリオライター科2年制 就職先／F&C 職種／プログラマー
- **小池　幸徳** ゲームデザイナー科2年制 就職先／日本テレネット 職種／プログラマー
- **川西　大輝** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネクサスインタラクト 職種／プログラマー



- **斉藤　利一** 企画・シナリオライター科1年制 就職先／ネクサスインタラクト 職種　企画シナリオライター
- **笠原　直樹** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネクサスインタラクト 職種／プログラマー
- **浅井　恵一** 企画シナリオ2年制 就職先／ベック 職種／グラフィッカー
- **真本　英成** ゲームデザイナー科2年制 就職先／デ タウエスト 職種／プログラマー
- **K・S** ゲームデザイナー科2年制 就職先／データウエスト 職種／プログラマー
- **井口　ふさの** ゲームデザイナー科2年制 就職先　プロデュース 職種／プログラマー
- **江上　清香** ゲームデザイナー科2年制 就職先　ネメシス 職種／プログラマー
- **遠藤　聡** ゲームデザイナー科1年制 就職先　プロハウス 職種／プログラマー



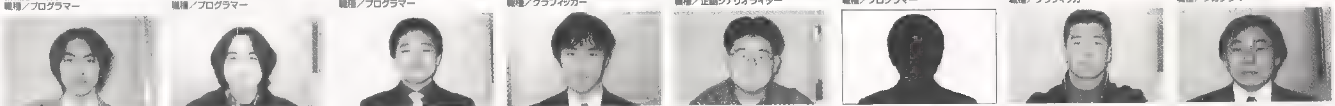
- **大窪　美智子** CGクリエイター科2年制 就職先　インターリミテッドロジック 職種　グラフィッカー
- **大塚　裕美** ゲームデザイナー科2年制 就職先／スティング 職種　プログラマー
- **栗生　由美** キャラクターデザイン科1年制 就職先／ライトニングデジタルファクトリ 職種／グラフィッカー
- **輿水　真一** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ヴァンガード 職種／プログラマー
- **小滝　卓夫** ゲームデザイナー科1年制 就職先／アルファ 職種／プログラマー
- **坂本　諭郎** サウンドクリエイター科2年制 就職先／セレン 職種／サウンドクリエイター
- **高野　嘉明** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ライトニングデジタルファクトリ 職種／プログラマー
- **原田　剛** ゲームデザイナー科1年制 就職先　セブン 職種／開発



- **S・F** 企画・シナリオライター科2年制 就職先／ベック 職種　企画シナリオライター
- **篠口　直幸** ゲームデザイナー科1年制 就職先／ベック 職種／プログラマー
- **平沼　靖** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ズーム 職種／プログラマー
- **福田　正佳** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ヴァンガード 職種／プログラマー
- **三浦　沙織** CGクリエイター科2年制 就職先／ピッツラボラトリー 職種／グラフィッカー
- **山崎　晃** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネバーランドカンパニー 職種／プログラマー
- **山村　一樹** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ライジング 職種／プログラマー
- **五十畑　昌** ゲームデザイナー科2年制 就職先／コスモスコンピュータ 職種／プログラマー



- **高橋　晃太郎** ゲームデザイナー科1年制 就職先／アルトロン 職種／プログラマー
- **高橋　啓人** ゲームデザイナー科1年制 就職先／スティング 職種／プログラマー
- **三戸　隆義** ゲームデザイナー科2年制 就職先／サクセス 職種／プログラマー
- **杉野　仁美** キャラクターデザイン科2年制 就職先／ビジュアルアーツ 職種／グラフィッカー
- **小田　一行** 企画・シナリオライター科2年制 就職先／シーラボ 職種／企画シナリオライター
- **木村　憲一** ゲームデザイナー科1年制 就職先／エーアイ 職種／プログラマー
- **与沢　宏明** キャラクターデザイン科2年制 就職先／ジーベック 職種／グラフィッカー
- **西巻　直文** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ココナッツジャパンエンターテイメント 職種／プログラマー



- **伊藤　豊** ゲームデザイナー科2年制 就職先／ボトムアップ 職種　プログラマー
- **飯田　耕一** ゲームデザイナー科1年制 就職先／タムソフト 職種／プログラマー
- **藤本　誠一** ゲームデザイナー科2年制 就職先／イレブン 職種／プログラマー
- **金井　教和** ゲームデザイナー科1年制 就職先／ボトムアップ 職種／プログラマー
- **田尾　典利** 企画・シナリオライター科2年制 就職先／アイディアファクトリー 職種／企画シナリオライター
- **M・K** ゲームデザイナー科1年制 就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント 職種／プログラマー
- **吉田　将司** ゲームデザイナー科2年制 就職先／アトリエドゥーブル 職種／プログラマー
- **若狭　貴弘** ゲームデザイナー科2年制 就職先／コスモスタジオ 職種／プログラマー



- **花岡　純** ゲームデザイナー科1年制 就職先／日本コンピュータアーツ 職種　プログラマー
- **宮本　太一** ゲームデザイナー科3年制 就職先／アーマット 職種／プログラマー
- **宮内　誠太** ゲームデザイナー科1年制 就職先／ナウプロダクション 職種／プログラマー
- **阿部　雄仁** 企画・シナリオライター科2年制 就職先／グラフィックリサーチ 職種／企画シナリオ
- **小幡　辰弘** ゲームデザイナー科3年制 就職先／アクワイア 職種／プログラマー
- **大塚　孝介** ゲームデザイナー科1年制 就職先／エレクトロニクスアプリケーション 職種／プログラマー
- **小野　美津樹** ゲームデザイナー科3年制 就職先／ティー・ツィー 職種／プログラマー
- **中村　涼子** CGクリエイター科1年制 就職先／アイボリー 職種／グラフィッカー



- **花下　和之** ゲームデザイナー科1年制 就職先／イレブン 職種／プログラマー
- **山西　慎太郎** ゲームデザイナー科2年制 就職先／バーテックス 職種／プログラマー
- **鈴木　卓真** ゲームデザイナー科2年制 就職先／シーラボ 職種／プログラマー

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

スペシャル版 大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- 全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- 開講日／1999年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- 応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)／18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員)ダントツ全国第一位!!



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 高橋晃太郎くん
(株)アルトロン



ゲームデザイナー養成講座(新開特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー



企画・シナリオライター養成講座
全日2年制 浅井恵一くん
(株)ベック



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント



企画・シナリオライター養成講座
全日1年制 斉藤利一くん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

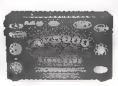
マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》 ……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
濤岸戦争(ソフト)	3,000
テトリスプラス(ソフト)	3,000
スーチーパイII(ソフト)	3,000
ベストバウトボクシング	15,000
ベストバウトボクシング(ソフト)	1,000
ぶたさん	32,000
E.D.F	5,000
ビッグストライカー	2,000
エクセライザー	12,000
早押しクイズ王座決定戦(PCB)	2,000
NEO-GEO業務用	
リアルバウト餓狼伝説2	特価
サムライスピリッツ　〜侍魂〜	特価
幕末浪漫　月華の剣士	15,000
ブレイジングスター	特価
ショックトルーパーズ	22,000
MV1	22,000
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	25,000
MV1-FZ	25,000
ザ・キングオブファイターズ'97	30,000
マジカルドロップ3	25,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	6,000
ブレイカーズ	15,000
わくわく7	15,000
サムライスピリッツ天草降臨	6,000
風雲スーパータッグバトル	15,000
ステークスウィナー2	10,000
作戦名ラグナロク	12,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	18,000
ネオMr.Do	18,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
天外魔境　真伝	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ダンクドリーム	8,000
ネオドリフトアウト	15,000
ラストリゾート	8,000
パルスター	12,000
アンドロデュノス	6,000
ニンジャコマンドー	8,000
クロスソード	5,000
バカ殿様麻雀漫遊記	6,000
パズルdeポン	8,000
パズルボブル	4,000
ギャラクシーファイト	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5,000
ザ・キングオブファイターズ'96	8,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双伝	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
真サムライスピリッツ	1,000
ダブルドラゴン	10,000
神鳳拳	5,000
ジョイジョイキッド	3,000
ステークスウィナー	1,000
ステークスウィナー2	6,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ソニックウイングス2	6,000
ソニックウイングス3	8,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
フライングパワーディスク	5,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	5,000
ライディングヒーロー	1,000
フットボールフレンジー	1,000
2020スーパーベースボール	1,000
サッカーブロール	1,000
ニンジャマスターズ	8,000
パニックボンバー	2,000
パワースパイクII	1,000
キングオブ・ザ・モンスターズ	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイヤースープレックス	1,000
風雲黙示録	2,000
マジカルドロップ2	5,000
リーグボウリング	5,000
ジョイジョイキッド	3,000
ロボアーミー	2,000
ミューテイションネイション	2,000
ぐるりん	1,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	2,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
あしたのジョー伝説	8,000
麻雀狂列伝	4,000
雀神伝説	5,000
みなさんのおかげです！大スゴロク大会	5,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ名探偵ネオ＆ジオ	3,000
クイズ大走査線	2,000
痛快GANGAN行進曲	2,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
トップハンター	6,000
ビューポイント	15,000
ネオドリフトアウト	8,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	30,000
SDガンダムネオバトリング	8,000
ウルトラマン	3,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	10,000
ユニバーサル	
Mr.Do！VSユニコーン	15,000
レディーバグ(＊)	8,000
テクモ	
上海 真的武勇(ST-V)	予約受付中
クールボーダーズ アーケードジャム	特価
デッドオアアライブ(MODEL2・A)	32,000
ギャロップレーサー2	特価
ギャロップレーサー	15,000
でろーんでろでろ	10,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	15,000
能力向上委員会	2,000
クイズがくえんパラダイス	2,000
雷電	12,000
ワールドカップ'90	1,000
SNK	
名人戦	3,000
ハル21	15,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000
ファイティングサッカー	2,000
航空騎兵物語	5,000
ジョイフルロード	18,000
ライジング	
アームドポリスバトライダー(ver.β)	50,000
バトルガレッガ	38,000
彩京	
ガンバード2(仮)	予約受付中
対戦ホットギミック2(仮)	予約受付中
スペースボンバー	予約受付中
堕落天使	特価
ゼロガンナー(MODEL2・A)	58,000
セイブ開発	
ライデンファイターズ2	特価
ライデンファイターズ	45,000
バイパーフェイズ1	35,000
バイパーフェイズ1NV	35,000
戦球	35,000
カネコ	
サイヴァーン	特価
ジャンジャンパラダイス2	特価
ジャンジャンパラダイス	25,000
ギャルズパニック3	28,000
ギャルズパニックS	58,000
ギャルズパニック2SP	15,000
さるかにハムぞう(P無)	25,000
ギャルズパニック4遊	25,000
ビスコ	
ステッガー1(新品)	138,000
モンスタースライダー	10,000
モンスタースライダー(ソフト)	5,000
ドリフトアウト	4,000
ドリフトアウト'94	10,000
スーパーイーグルショット	4,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦2	15,000
ガルメデス	10,000
ビデオシステム	
ハットリス	3,000
F1グランプリII	1,000
スーパーバレーボール	1,000
ラビオレプス	20,000
UPL	
タスクフォースハリヤー	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
メトロ	
バルキューブ	8,000
オルカ	
スカイランサー	10,000
アトラス	
エスプレイド(新品)	168,000
オーマイガー	3,000
その他	
赤丸Q上昇ドントアール	2,000
三刻志	15,000
オセロ	10,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000
セルフィーナ	10,000
ホールランド	35,000
ミスタークーガー	5,000
逆転！パズル番長	3,000
ロジックプロ2	5,000
スカイスマッシャー	8,000
ブレイジングトルネード	8,000
ウォーオブエアロ	10,000
ガンネイル	18,000
スーパーイーグルショット	3,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
オセロダービー	3,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
上海II	28,000
リバーパトロール(＊)	35,000
麻雀	
ファイナルロマンス4	特価
対戦ホットギミック	特価
ときめき麻雀パラダイス	特価
ハイパーリアクション2	20,000
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	25,000
スーパーリアル麻雀PVI	(新品)10,000
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PIV	15,000
E雀ハイスクール	48,000
麻雀四姉妹若草物語	20,000
麻雀ハイパーリアクション	15,000
麻雀同級生	8,000
ファイナルロマンス2	48,000
ファイナルロマンスR	78,000
麻雀革命	2,000
プリンセスリーグ	3,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀大予言	1,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
お雀子クラブ	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
熱血 麻雀宣言！	2,000
美女っ子学園	2,000
ウルトラ(秘)麻雀	2,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
雀士	2,000
龍雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PIV(ソフト)	5,000
雀々しましょ(ソフト)	15,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀ラマン	2,000
花札	
恋こいしましょ	15,000
華折鶴	4,000
花とおじさん	2,000
スーパー華パラダイス	3,000
下取りコーナー	
ビートマニア2ndMIX	相談
バーチャストライカー2	相談
バーチャストライカー	相談
ブラッディロア	相談
ストライカーズ1945	相談
ストライカーズ1945II	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズ	相談
タンクフォース	相談
ナイトスラッシャーズ	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
究極戦隊ダダンダーン	相談
MARVELvsCAPCOM	相談
MSHvsストリートファイター	相談
X-MENvsストリートファイター	相談
ストリートファイターEXplus	相談
ストリートファイターEX	相談
D＆Dシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
スーパーマッスルボマー	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
ダンクマニア	相談
ドラグーンマイト	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
アクウギャレット	10,000
ファイナルファイト	10,000
レインボーアイランドEX	12,000
ロストワールド(P付)	相談
アラビアンファイト	5,000
サボテンボンバーズ	2,000
ハチャメチャファイター	6,000
バース	8,000
マジカルドロップ3	相談
雷電DX	18,000
ジンジンジップ	4,000
スクランブルフォーメーション	15,000
A-JAX	15,000
新作予定	
レイディアントシルバーガン(ST-Vソフト)5月発売予定	120,000
ガーディアンフォース(ST-Vソフト)5月発売予定	120,000

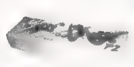
CPS IIボード高額買い取り中!!



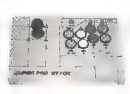
シグマ電子 AV-5000 ￥26,000



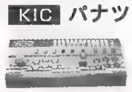
KIC パナカスタムロング ￥34,000



ハッピー商会 VEGA Jr. ￥29,800



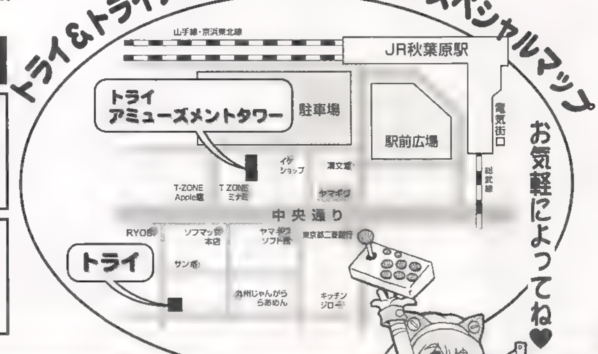
シグマ電子 Σ-8000 ￥15,800



KIC パナツインロング ￥38,000



ハッピー商会 VEGA Jr.DX (個別連射可能) ￥36,800





株式会社
トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時　日曜・祭日は10時〜6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ストリートファイターZERO3 予約受付中!

カプコン

ストリートファイターZERO3	予約受付中
ストリートファイターEX2(新品)	218,000
MARVELvsCAPCOM	特価
スターグラディエイター2	特価
ストリートファイターIII3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	特価
ストリートファイターIII2nd IMPACT	特価
ストリートファイターIII	特価
ウォーザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターEX	特価
★CP SYSTEM II★	
ポケットファイター(ソフト)	25,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	4,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	8,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	8,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	32,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	28,000
バトルサーキット(ソフト)	20,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	6,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	3,000
ストリートファイターZER02(ソフト)	4,000
ストZER02 ALPHA(ソフト)	12,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	特価
19XX(ソフト)	19,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	12,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	3,000
サイバーボッツ(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	6,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	20,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	4,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
天地を喰らうII	15,000
マッスルボマー(海外)	8,000
ストリートファイターII	6,000
エリア88	25,000
キングオブドラゴンズ	15,000
クイズアンドドラゴンズ	3,000
ナイツオブザラウンド	14,000
クイズ殿様の野望2	4,000
カプコンワールド2	5,000
ワンダー3(海外)	28,000
ラストデュエル(海外)	4,000
虎への道	15,000
F1ドリーム	4,000
クイズ殿様の野望	1,000
クイズ三国志	1,000

アイレム

スペランカー	25,000
R-TYPE II	12,000
エックスマルチプライ	15,000
フック	25,000
ファイヤーバレル	25,000
エアデュエル	7,000
ボンバーマン	3,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
ドリームサッカー'94	15,000
サンダーブラスター	14,000
ムーンパトロール	8,000

セガ

ダイナマイト刑事2(MODEL2)	新作
ファイティングバイパーズ2(MODEL3)	特価
★MODEL3★	
バーチャファイター3tb(PCB H付)	特価
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
バーチャファイター3(PCB H付)	特価
★MODEL2★	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付)	特価
ダイナマイトベースボール	特価
ファイティングバイパーズ(H付)	特価
バーチャファイター2.1(H付)	30,000
バーチャファイター2(H付)	28,000
★ST-V★	
対戦タントアールサシッス(ソフト)	(新品)120,000
全日本プロレス フューチャリングバーチャ(ソフト)	15,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	10,000
コットン2(ソフト)	5,000
ウインターヒート(ソフト)	10,000
デカスリート(ソフト)	3,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	3,000
コラムス'97(ソフト)	10,000
プロ麻雀極S(ソフト)	15,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	2,000
サンドアール(ソフト)	1,000
バーチャファイターリミックス(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
エジホン探偵事務所(ソフト)	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	1,000
イントロドンドン(ソフト)	1,000
ファイナルアーチ(ソフト)	1,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	3,000
サンドアール(ソフト)	3,000
プリクラ大作戦(ソフト)	3,000
まうすけのオジャマざわーるど(ソフト)	15,000
マルちゃんdeグー!!!(ソフト)	15,000
ファインドラブ(ソフト)	25,000
上海万里の長城(ソフト)	25,000
グルーヴォンファイト(ソフト)	3,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
D・Dクルー	3,000
テトリス	6,000
レッスルウォー	3,000
ボナンザブラザーズ	20,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ通	4,000
コラムス	2,000
スタックコラムス	2,000
フラッシュポイント	2,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
モンスターレア	5,000
クラッチヒッター	2,000
モンスターランド	18,000
カルテット	20,000
フリッキー	32,000
琉球	3,000
MVP	1,000
クラックダウン	25,000
シャドーダンサー	12,000
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ(P無)	4,000

コナミ

実況パワフルプロ野球EX	特価
バス・アングラー	特価
バトルトライスト	特価
ダークホースレジェンド(新品)	198,000
ハイパーオリンピックinナガノ	特価
ファイティング武術2nd	特価
ときメモおしえてYour heart(PCBセット)	250,000
ウェデングラプソディ	12,000
飛べ!ポリスターズ	15,000
進め対戦ぱずるだま	3,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	22,000
サッカースーパースターズ	22,000
対戦とっかえだま	18,000
セクシーパロディウス	20,000
ドラグーンマイト	28,000
沙羅曼蛇2	10,000
スラムダンク2	18,000
ゴルフィンググレイツ2(P無)	18,000
だい好キッス	15,000
極上パロディウス	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	10,000
対戦ぱずるだま	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	3,000
沙羅曼蛇2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ガイアポリス	22,000
ファイナライザー	18,000
クレイジーコップ	6,000
沙羅曼蛇	18,000
クオース	5,000
出たな!!ツインビー	6,000
パロディウスだ	6,000
トライゴン	15,000
シティーボンバー	15,000
タイムパイロット	10,000
ブーヤン	15,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
M.I.A	20,000
クイズ学問ノススメ	2,000
スーパーコブラ	25,000
ロックンロープ(*)	15,000
リングの王者	5,000

データイースト

ウルフファング	15,000
ファイターズヒストリー	2,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
マジカルドロップ	3,000
マジカルドロップplus1	4,000
キャプテンアメリカ	18,000
ヘビースマッシュ	22,000
クルードバスター	5,000
強行突破	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	20,000
ワンダープラネット	6,000

東亜プラン

ヴィマナ	10,000
ゼロウイング	12,000
V・V(海外)	10,000
V・V	10,000
テキパキ	6,000

タイトー

サイキックフォース2012	予約受付中
ぽっぷんぽっぷ(F3)	(新品)98,000
ランドメーカー	予約受付中
パズルボブル4(F3)	特価
プチカラット(F3)	特価
G-DARIUS	22,000
G-DARIUS Ver.2	25,000
ファイターズインパクトエース	18,000
ファイターズインパクトエース(ソフト)	3,000
ファイターズインパクト(ソフト)	2,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	18,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	14,000
サイキックフォース(ソフト)	3,000
レイストーム	18,000
★F3 SYSTEM★	
きらめきスターロード(ソフト)	25,000
パズルボブル3(ソフト)	6,000
バブルシンフォニー(ソフト)	4,000
バブルメモリーズ(ソフト)	6,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無	2,000
エレベーターアクションリターンズ(ソフト)	3,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	4,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	1,000
パズルボブル2X(ソフト)	1,000
究極タイガーII(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	1,000
カイザーナックル(ソフト)	2,000
ライトブリンガー	28,000
スペースインベーダーDX	4,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ	1,000
レイフォース	15,000
マージャンクエスト	10,000
クイズHQ(ソフト)	1,000
クイズクエスト(ソフト)	1,000
ミズバク大冒険	10,000
クイズクエスト	4,000
カダッシュ	8,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
アルペンスキー	35,000
グレートソードマン	25,000
キック&ラン	3,000
アルバレスタ	5,000
ウォリアーブレード	10,000
ヒット・ジ・アイス	2,000
黄金の城	35,000
功里金団	3,000
スラップショット	3,000

ナムコ

ソウルキャリバー	予約受付中
子育てクイズマイエンジェル3	特価
エアガイツ	特価
リベログランデ	特価
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ソウルエッジVer.II	特価
ダンシングアイ	38,000
スーパーワールドスタジアム'95	8,000
子育てクイズマイエンジェル2	5,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
アサルトプラス(P付)	30,000
ドラゴンセイバー	20,000
ドラゴンセイバー(*)	15,000
ドラゴンスピリット	23,000
ローリングサンダー	20,000
パラデューク(JAMMA変換直付け)	12,000
ギャラガ	4,000
ギャラガ(ギャラック)	2,000
ゼビウス	8,000
フォゾン	40,000
ボスコニアン(海外)	15,000
トイポップ	28,000
妖怪道中記(ロム)	5,000
エメラルディア	4,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000

テクノス

レッスルフェスト	1,000
エキサイティングアワー	6,000

ジャレコ

テトリスプラス2	特価
流星雀士キララスター	23,000
ゲーム天国	15,000
麻雀エンジェルキッス	18,000
湾岸戦争	18,000
テトリスプラス	18,000
スーチーパイII	18,000
グラティア	18,000
P-47 ACES	17,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8,000
P-47 ACES(ソフト)	2,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000

トライ ホームページ開設!

http://www.try-inc.co.jp/

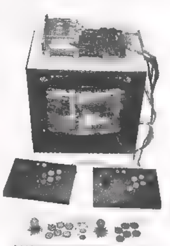
カプコン Q-グランダム25



ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。

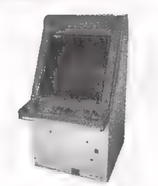
¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

セガ エアロシティ



¥58,000～

セガ アストロシティ



¥100,000～

ジャレコ PONY mk.IV



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

ST-V

グルーヴオンファイト	58,000
ぷよぷよSUN	55,000
ウインターヒート	59,000
コットン2	59,000
コラムス'97	55,000
サクラ大戦花組対戦コラムス	58,000
ダイナマイト刑事	56,000
デカスリート	54,000
全日本プロレス	57,000
水滸演武	54,000
ゴールデンアックスデュエル	53,000
ファイナルアーチ	53,000

コナミ

バトルトライスト	75,000
ハイパーオリンピックインナガノ	35,000
ウェディングラプソディ	6,000
飛べ！ポリスターズ	10,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
進め対戦ぱずるだま	2,000
TMNTスーパー亀忍者	6,000
ときメモ対戦ぱずるだま	10,000
ウイニングスパイク	13,000
沙羅曼蛇2	8,000
ツインビーヤッホー	8,000
対戦ぱずるだま	8,000

FAXでリストが取りだせます

①0727−90−3500をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約１ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

麻雀

恋のマジックポーション	2,000
麻雀女学園	3,000
七次元の妖精達	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀フライデー	1,000
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
アイドル麻雀スーチーパイSP	3,000
カメラ小僧	800
リアル麻雀牌牌	800
お雀子館	1,000
お雀子館2番館	1,500

MVSカセット

キング・オブファイターズ'97	25,000
月華の剣士	10,000
ワールドヒーローズ	500
ワールドヒーローズ2	500
ワールドヒーローズ2JET	500
餓狼伝説	500
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	500
サムライスピリッツ	500
真サムライスピリッツ	500
サムスピ斬紅郎無双剣	500

その他

新日本プロレスリング闘魂烈伝3	78,000
アームドポリスバトライダー	58,000
バトルガレッガ	30,000
キャノンダンサー	13,000
チャタンヤラクーシャンク	15,000
ガンバード	12,000
F／A	12,000
クラッシュレース	7,000
ソニックウイングスリミテッド	13,000
ストライカーズ1945Ⅱ	70,000
ライデンファイターズ2	85,000
バーチャファイター3（PCBのみ）	40,000
電脳戦機バーチャロン（P・H付）	75,000
サイヴァーン	52,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	10,000
シーファイターポセイドン	12,000
グレートソードマン	12,000
ピット&ラン	5,000
フォーティラブ	5,000
フロントライン（P無）	5,000
ピンポンキング	8,000
WWFレッスルフェスト	1,000
出世大相撲	4,000
剣豪	6,000

各種ロム・サブ

あっかんべぇだぁー	2,000
アルカノイドリターンズ（P無）	2,000
エレベーターアクションリターンズ	3,000
カイザーナックル	300
クイズシアー	1,000
クレオパトラフォーチュン	2,000
ダライアス外伝	3,000
ハットトリックヒーロー'95	1,000
パズルボブル2	300
パズルボブル2X	1,000
パズルボブル3	4,000
きらめきスターロード	10,000
プチカラット（P無）	10,000
逆鱗弾	1,000
究極タイガーⅡ	1,000
ばくばくアニマル	100
ぷよぷよSUN	2,000
ウインターヒート	6,000
エジホン探偵事務所	1,000
コットン2	6,000
コラムス'97	2,000
ゴールデンアックスデュエル	300
サクラ大戦花組対戦コラムス	5,000
ダイナマイト刑事	3,000
全日本プロレス	4,000

買取表

将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
得点王炎のリベロ	10,000
ブレイジングスター	15,000
メタルスラッグ2	35,000
サッカースーパースターズ（C付・ソフト）	10,000
ドラグーンマイト（ソフト）	10,000
ヴァーサスネットサッカー（C付・ソフト）	35,000
パズルボブル4（ソフト）	30,000
ぽっぷんぽっぷ（ソフト）	30,000
ギャルズパニックS	30,000
サイヴァーン	30,000
女流将棋教室	25,000
雷龍2	15,000
中國龍Ⅱ	25,000
ストライカーズ1945Ⅱ	45,000
雷電ファイターズ2	60,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	25,000
E雀ハイスクール	25,000
対戦ホットギミック（C付）	65,000
VS雀士ブランニュースターズ（通信・C付）	25,000
ファイナルロマンス2（C付）	12,000
ファイナルロマンスR（C付）	30,000
ゼロガンナー（ロム）	20,000
ナムコシステム1各種	13,000～

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**
（当店は通販専門店です）

〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月２回発行になりました。（月始・中旬頃です）

基板が毎日大量入荷! システムⅢ

★以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です★
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません(笑)。

【アイレム】
イメージファイト……¥12,000
ぐっすんおよよ……¥4,000
10ヤードファイト……¥3,000
【MVS】
餓狼伝説……¥500
餓狼伝説2……¥500
キングオブザモンスターズ……¥500
ギャラクシーファイト……¥1,000
月華の剣士……¥15,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣……¥500
ザ・キングオブファイターズ94……¥500
ショックトルーパーズ……¥15,000
ステークスウイナー……¥500
ステークスウイナー2……¥1,000
ソニックウィングス2……¥4,000
ティンクルスター・スプライツ…¥18,000
ファイターズヒストリーダイナマイト……¥500
マジカルドロップ2……¥3,000
マジカルドロップ3……¥13,000
マネーアイドルエクスチェンジャー……¥7,000
ミラクルアドベンチャー……¥2,000
龍虎の拳……¥500
龍虎の拳2……¥500
龍虎の拳外伝……¥1,000
ワールドヒーローズパーフェクト……¥2,000
わくわく7……¥8,000
【カプコン】
ウオーザード(CPSⅢ)……¥28,000
X-MEN(ソフト)……¥4,000
キャプテンコマンドー……¥15,000
クイズハテナ?の大冒険……¥1,000
スーパーストⅡX(ソフト)……¥3,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)…¥10,000
スターグラディエイター……¥38,000
ストZERO(ソフト)……¥3,000
ストZERO2(ソフト)……¥4,000
ストZERO2アルファ(ソフト)…¥12,000
ストⅡダッシュ……¥5,000
ストⅡダッシュ(改)……¥20,000
ストⅢ(CPSⅢ)……¥30,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)…¥15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)…¥33,000
ヴァンパイア(ソフト)……¥4,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)…¥4,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)…¥8,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)……¥4,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)……¥8,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)…¥12,000
【コナミ】
ウイニングスパイク GX……¥10,000
ウェディングラプソディ……¥11,000
クレイジーコップ……¥6,000
G.I.ジョー……¥30,000
実況パワフルプロ野球'96……¥2,000
進め!対戦ぱずるだま……¥1,000
タイムパイロット(C)……¥5,000
対戦とっかえだま GX……¥8,000
出たな!ツインビー……¥3,000
ときメモ対戦ぱずるだま GX……¥8,000
とべ!ポリスターズ……¥15,000
バトルトライスト……¥108,000
パロディウスだ!……¥2,000
フラックアタック……¥8,000
メガゾーン……¥10,000
【ジャレコ】
魚ボコ……¥48,000

グラディア……¥15,000
ソルダム……¥3,000
ノーティーボーイ……¥10,000
ロッドランド……¥18,000
【セガ】
イチダントアール……¥2,000
エイリアンストーム……¥8,000
MVP……¥500
クイズゴーストハンター……¥500
タントアール……¥2,000
テトリス……¥2,000
バーチャファイター……¥3,000
ブロクシード……¥3,000
ぷよぷよ通……¥3,000
【ST-V】
ウインターヒート……¥8,000
エジホン探偵事務所……¥500
カラオケクイズイントロDONDON……¥500
コットン2……¥8,000
サンドアール……¥1,000
紫炎龍……¥3,000
上海 万里の長城……¥18,000
蒼穹紅蓮隊……¥3,000
ダイナマイト刑事……¥6,000
デカスリート……¥2,000
ファインドラブ……¥15,000
ぷよぷよSUN……¥1,000
マルちゃんdeグー!!……¥15,000
バーチャキッズ・リミックス・ばくばく3本で…¥1,000
【タイトー】
アルカノイド センサー付……¥5,000
ガンフロンティア……¥20,000
究極タイガーⅡ(カセット)……¥500
きらめきスターロード(カセット)……¥12,000
クイズクエスト……¥3,000
クイズクレヨンしんちゃん……¥1,000
スペースインベーダーDX……¥3,000
電車でGO!(サブボード)……¥10,000
ニュージーランドストーリー…¥10,000
プチカラット(センサー2個付カセット)…¥15,000
メタルブラック……¥15,000
【テクモ】
ガズラー……¥10,000
クイズココロジー2……¥1,000
ティードオフ(P無)……¥300
【東亜プラン】
究極タイガー(海外版)……¥10,000
タイガーヘリ(C)……¥5,000
大旋風……¥6,000
大旋風(開発基板)……¥10,000
テキパキ……¥6,000
飛翔鮫……¥5,000
ファイティングホーク……¥5,000
【ナムコ】
アサルト(P無)……¥18,000
F/A……¥14,000
コスモギャング・ザ・パズル……¥1,000
コスモギャング・ザ・ビデオ……¥6,000
子育てクイズマイエンジェル……¥2,000
子育てクイズマイエンジェル2……¥5,000
スーパーパックマン……¥20,000
ドラゴンスピリット……¥40,000
ナックルヘッズ……¥12,000
ニューラリーX……¥15,000
フォゾン……¥45,000
マッピー……¥8,000
モトス……¥40,000
ワンダーモモ……¥55,000
【日本物産】
クレイジークライマー2……¥25,000
五目ならべ(C)……¥5,000
ダイナミックスキー……¥8,000
ダンガー……¥8,000
【バンプレスト】
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威…¥3,000
バンバンボール……¥3,000
マクロス……¥12,000
マクロスプラス……¥30,000
【その他】
アースジョーカー……¥6,000
アームドポリスバトライダー…¥78,000
赤マルQ上昇ドントアール……¥3,000
アトミックロボキッド……¥10,000
オセロダービー……¥3,000
ガントレット……¥20,000
ギャルズハスラー……¥20,000
ギャルズパニック4遊……¥20,000
ギャルズパニック4遊(カセット)…¥2,000
逆転!パズル番長……¥2,000
クイズ365……¥1,000
さるかにハムぞう(P無カセット)……¥1,000
疾風魔法大作戦……¥10,000
女流将棋教室……¥50,000
スーパーオセロ……¥3,000
スペースファイアバード(C)……¥12,000
大牌砦……¥8,000
ドンデンラバー……¥7,000
バルキューブ……¥3,000
ぷろっけん……¥4,000
五月陣戦……¥2,000
もうぢゃ……¥2,000
モンスタースライダー……¥8,000
雷電……¥15,000
雷電Ⅱ……¥25,000
連珠貴族……¥5,000
ロジックプロ2……¥6,000
ワールドクラスボウリング(P付)……¥10,000
【麻雀・花札】
アマンドピンキー(BET)……¥5,000
イフ・・・?(BET)……¥5,000
カフェドール(BET)……¥15,000
恋こいしましょ……¥6,000
個人教授……¥1,000
蜃気楼(BET)……¥5,000
ジャンジャンパラダイス……¥20,000
ジャンジャンパラダイス(カセット)…¥2,000
スーチーパイスペシャル……¥2,000
スーパーマル禁版……¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅡ……¥3,000
スーパーリアル麻雀PⅤ……¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅥ……¥6,000
スーパー華パラダイス……¥500
スタジオ101(BET)……¥5,000
ちゃんねるズームイン……¥500
トリプルウォーズ……¥4,000
同級生……¥4,000
DonDenまーじゃん(BET)……¥5,000
ハイパーリアクション2(サブ)…¥10,000
華の舞……¥500
ファイナルロマンス……¥2,000
ファンタジックラブ……¥6,000
ベガス(BET)……¥5,000
麻雀女学園身体検査編……¥1,000
麻雀放送局……¥500
麻雀遊技……¥2,000
リアル麻雀牌牌……¥500
流星雀士キララスター(サブ付カセット)…¥10,000
若草物語麻雀四姉妹……¥6,000
【中古筐体】
コナミ ときメモおしえてYourheart ¥350,000
(シールバージョンプラスKIT付ウィンディ29筐体)
セガ エアロシティ26……¥35,000

※18~29インチ各種筐体・モニター全国発送します。
※カプコンシークレットファイル 私立ジャスティス学園・マーヴル vs カプコン・スターグラディエイター2など各種
※景品用ポスター・プライズ類いろいろ扱っています

☆豊富な在庫をお値打価格で

●毎日のように基板が**大量入荷**しています。おかげさまで毎日が**大バーゲンセール**です!

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

●業務用**モニター・各種筐体**の展示強化! ぜひ直接ご覧ください(通販も致します)。
●プライズ関連の**非売品グッズ・ポスター類**いろいろ取りあつかっています。



ですから

☆まずはリストを請求してください

●いきあたりばったり電話かけまくりはもうやめにしませんか ☺
●当店のリストには、発行時点でのすべての在庫が掲載してあり、インストの有無が◎○△×の記号、ハーネスの種類の大まかな分類が9種類の記号で表示してありますので、わかりやすく安心です。
●とにかくお電話かおハガキでご請求ください。





「うちはリストが命です(マジ)。」

☆通信販売がお求めやすくなりました

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●従来通り銀行振込や現金書留でもOKです。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

☆さらに分割払いもOK!

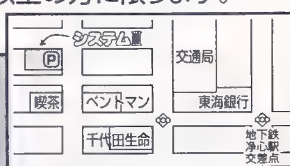
Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3~36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



システムⅢ

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.~20:00p.m.



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

皆様に親しまれて16年！16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報ＦＡＸでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- スパルタンX 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- カプセルインベーダー 28K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- 銀河帝国の逆襲 15K
- WWⅢ(ワンダーウォー3) 68K

SNK
- ネオジオ業務用 MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
- 戦場の狼Ⅱ, Q&D 各3K
- 1942・ハルガス 各8K
- 1943 15K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- チキチキボーイ 25K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 15K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ドギューン 10K
- V-5 8K

コナミ
- グラディウス(電源H付) 25K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ, 出たなツインビー ヘクシオン 各3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 魔獣の王国 48K
- Q-バート 68K
- キューブリック 28K
- サーカスチャーリー 8K
- GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 5K
- P-47エイシス、湾岸戦争、ゲーム天国、グラティア、エンゼルキッス、スーチーパイⅡ(ロム) 各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各5K
- ダークシール 8K
- ドラゴン忍者 7K
- クルードバスター 5K
- タンブルポップ 5K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K
- 大相撲 5K

セガ
- フリッキー 18K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー-16B 10K
- カルテット 2 16A 15K
- ぷよぷよ、テトリス 各2K
- コラムス2、コラムス 各2K
- ボナンザブラザース(S24) 10K
- シャドーダンサー、忍び 各5K
- テディボーイブルース 28K
- 青春スキャンダル 25K
- アップンダウン 28K
- ピットホールⅡ 28K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各5K
- モンスターランド 15K
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、他
- バーチャーファイター2
- バーチャーファイター3
- 詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- 中華大仙、功里金団 各5K
- 飛翔の拳 18K
- バブルボブル 12K
- 飛鮫(F. SHARK) 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード 2K
- ダッシュ野郎 15K
- フォーティ ラブ 8K
- イグジーザス 12K
- レインボーアイランド 18K
- 女三四郎 15K
- フィールドゴール 68K
- フロントライン 5K
- リングレイジ 5K
- 黄金の城 18K
- TUBE-IT(ロケVer.)
- パズル、インストデップなし15K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 5K、ルナーク5K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 3K(大基板)

F3-Subカートリッジ 0.5Kより各種、各種格安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 1えK
- がんばれギンくん 5K
- スイマー 15K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- クレージークライマー(c) 18K
- ムーンクレスタ (c) 12K
- ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
- フリスキートム 98K

UPL
- タスクフォースハリアー 5K
- ムスタング 8K
- アクロバットミッション 8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー 38K
- ミスターDO 18K
- Mr.Do ユニコーン 12K
- Mr.Do ワイルドライド 15K
- ジャンピングジャック 18K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 35K
- マーベルランド 18K
- アサルト パネル付 20K
- パックマニア 25K
- ドラゴンスピリット 28K
- 子育てクイズマイエンゼル 2K
- 〃 〃 2 5K
- 源平討魔伝 20K
- ローリングサンダー 38K
- グロブダー 25K
- マッピー 15K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 28K
- エメラルディア 3K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューラリーX (c) 15K
- ニューマンアスレチック 10K
- ゼビウス 10K
- ディグダグ 5K
- ギャラガ 5K
- パックギャル 8K
- パックマン (c) 5K
- ギャラクシアン (c) 5K

最新 中古基板情報は FAXで! 下記 送信方法

その他 - 珍品・逸品 -
- サファリーラリー 80K
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- スーパーイーグルショット 3K
- 五月陣戦，遮珠貴族 各2K
- ボラックス 2K
- 第三惑星 68K
- センティピード 38K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- クレージーコング 15K
- アグレス、サダリ 各2K
- フェニックス 10K
- ロジックプロ 2K
- ロジックプロ2 5K
- ヨットマン 88K
- ハンバンカー 18K
- ニュージグザグ 10K
- パーディ 12K
- ボレンチ 18K
- キャプテンスタントマン 18K
- シルバーランド 28K
- ベラチャン 38K
- レッドUFO 15K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 18K
- ミサイルコマンドS付 68K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん綜論団，早くやってよ，麻雀学園，グッとE雀，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，雀、パニックスタジアム，華の舞、 各2K
スーパー0禁版 10Kスーパーリアル雀3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV3K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) 58K◎
- サンダーブレード (a) 8K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 8K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K◎
- ストライクファイター (a) 20K◎
- スターブレード V21(a) 18K
- エアーコンバット V21(a) 18K
- ソルバルウ V21(a) 18K
- ギャラクティックストーム 18K◎
- ナイトストライカー 38K◎
- ウォーリアブレード 8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い（頭金なし）始めました 詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMAコネクター）+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は**全商品消費税込みです**

通信販売専門店 ヤマト宅急便にてお届けいたします

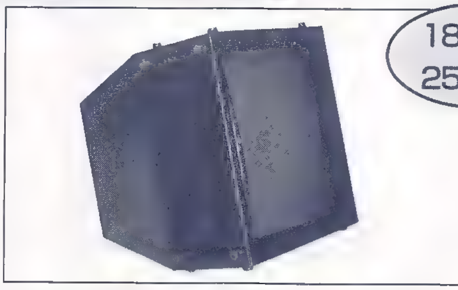
定休日 日曜日（祝日は営業）
電話受付 午後1時~午後7時

18インチモニター新発売

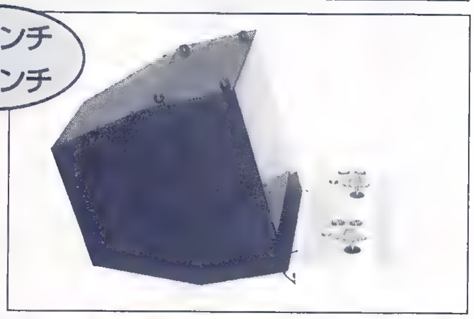
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様 （本体保証 6カ月）
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)



18インチ・25インチ



25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット ¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

"コンボAV" (12ボタン)
- ●Vタイプ (S端子、ビデオ対応)…¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

(アイレム)
ロードランナーI～III　各15K
アンダーカバーコップス　13K
海底大戦争　20K
アールタイプ　10K
最後の忍道　10K
リーグマン　15K
ボンバーマンワールド　12K
スペランカー　10K
スペランカーII　12K
フック　12K
クロスブレイズ　10K
ジオストーム　12K
ファイアーバレル　12K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

(SNK)
ループレバーのゲーム(P付)　30K～
ASO　8K
KOF 97　TEL
MVSマザーボード　TEL
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

(カプコン)
エグゼドエグゼズ　18K
ガンスモーク　13K
闘いの挽歌　15K
D&D 2(サブ)　TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)　18K
バニッシャー　10K
ストリートファイター ザ・ムービー　22K
カプコンスポーツクラブ(サブ)　TEL
マーブルVSカプコン(サブ)　TEL
私立ジャスティス学園　TEL
闘神伝2　TEL
スターグラディエーター　TEL
キャプテンコマンドー　12K
1941　18K
※ストリートファイターEX高価買取(TEL)
※CPシステム基板高価買取(TEL)
※CPSIIサブボード高価買取(TEL)

(コナミ)
グラディウス(ROMボード)　TEL
グラディウスIII　18K
ゼクセクス　15K
A-JAX　15K
悪魔城ドラキュラ　45K
サンダークロス　13K
サンダークロスII　12K
ツインビー(ROMボード)　TEL
ミスティックウォリアーズ　20K
バトランティス　25K
魔獣の王国　30K
バイオレントストーム　19K
メタモルフィック フォース　20K
ダダンダーン　17K
GIジョー　20K
ギャラクティックウォリアーズ　TEL
バーサスネットサッカー　TEL
ドラグーンマイト　18K
X-MEN　13K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

(ジャレコ)
シティコネクション　15K
忍者くん 2　10K
サイキック 5　17K
バルトリック　25K
ロッドランド　10K
プラスアルファ　15K
※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

(セガ)
アッポー　10K
ロボレス2001　10K
エイリアンシンドローム　18K
SDI(純正P付)　TEL
バレット　TEL
ピットフォールII　20K
ゴールデンアックス 2(4P)　22K
ゲイングランド　35K
アラビアンファイト　12K
アレックスキッド　10K
フリッキー　10K
ヴァーチャファイター3(電付)　TEL
ヴァーチャストライカー　TEL
ヴァーチャストライカー2　TEL
スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

(タイトー)
レインボーアイランド　20K
レインボーアイランドEXTRA　15K
レイメイズ　18K
ライトブリンガー　14K
黄金の城　15K
アラビアンマジック　15K
レイストーム　TEL
フェアリーランドストーリー　25K
サイキックフォース　TEL
サイキックフォースEX　TEL
ファイターズインパクト　TEL
スーパーフットボールチャンプ　TEL
ちゃっくんぽっぷ　30K
ニンジャウォリアーズ　TEL
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

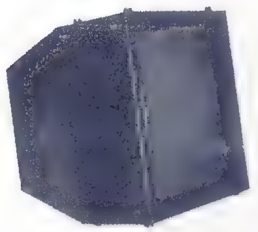
(データイースト)
ザピガ　25K
B-ウイング　25K
トリオTHEパンチ　24K
ナイトスラッシャーズ　22K
グレートラグタイムショー　20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)　TEL
のぼらんか　13K
ブラッディウルフ　13K
エドワード ランディ　20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

(ナムコ)
ベラボーマン(ボタン付)　50K
F/A　8K
マッハブレイカーズ　17K
アウトフォクシーズ　12K
タンクフォース　17K
鉄拳　TEL
鉄拳 2(Ver AOK)　TEL
鉄拳 3　TEL
ソウルエッジ(Ver IOK)　TEL
ダンシング アイ　TEL
ゼビウス3D/G　TEL
※ナムコシステムIマザーボード　14K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

(その他)
首領蜂　27K
怒首領蜂　TEL
エクイテス　25K
スプレンダー ブラスト　25K
ハイボルテージ　25K
クレージー クライマー　25K
フリスキートム　35K
アルゴスの戦士　13K
ソロモンの鍵　20K
鮫! 鮫! 鮫!　16K
セーラームーン　15K
クイズ セーラームーン　15K
豪血寺一族 2　12K
豪血寺一族外伝　18K
マジンガーZ　13K
ミュータントナイト　18K
ガンダーラ　15K
大江戸ファイト　12K
ジャッキー チェン　20K
ジャッキー チェン 2　23K
ナックルバッシュ　11K
サンダードラゴン 2　17K
ゼロチーム　13K
ノストラダムス　13K
アークエリア　18K
ウルトラ警備隊　16K
ノバ 2001　12K
バイパーフェイズ1(NEW)　20K
バトライダー　36K
エスプレイド　TEL
バトルガレッガ　18K
ツインイーグル 2　17K
雷神魔傀　16K
ストームブレード　13K
魔法大作戦　8K
雷電ファイターズ　TEL
雷電ファイターズ 2　TEL
闘姫伝承(ROM)　TEL
バツグン　10K
戦球　18K
スーパースラムス　18K
ストライカー1945　14K
戦国ブレード　10K
ガンバード　TEL
麻雀ホットギミック　TEL
ファイナルロマンス R　TEL
ブラッディロア　TEL
ソルディバイド　10K
※その他レトロ基板高価買取(TEL)

このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。
●郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです



18インチモニター 販売 始めました!

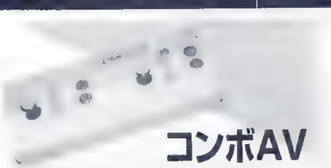
★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

¥38,000
(税・送料別)

今月のオススメ基板

★子育てクイズ マイエンジェル 2　5,000円
★でろ～んでろでろ　10,000円
★エリア88　13,000円
★U.S.ネイビー　9,000円
★ニ モ　15,000円
★ナイツ オブ ラウンド　12,000円

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



コンボAV



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!

NEW



サイズ／幅650×奥行200×高さ100

21世紀のコントロールBOX

《特 徴》
●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
●5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
●業界初の2万円台での価格で新登場!

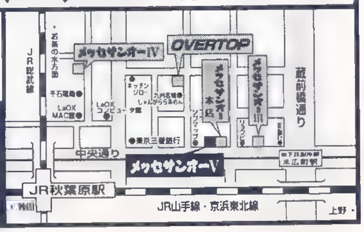
連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!
VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」
高価買取中!
詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。
詳しくは **海外ソフトコーナー**
TEL.03(3255)3452 までお問い合わせください。

営業時間	
月～水	10:30～20:00
木～土	10:00～20:00
日・祝	10:30～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオーV号店 B1F
基板販売事業部 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

ほしい物を今すぐ手元に！！

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000（税込）

初回	分割
初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM マーブルvsカプコン 組込



通販価格￥410,000（税込）

初回	分割
初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

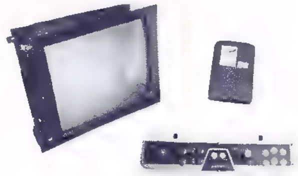
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥480,000（税込）

初回	分割
初回￥44,800	￥44,800×11回
初回￥24,800	￥24,800×23回
初回￥19,960	￥16,600×35回

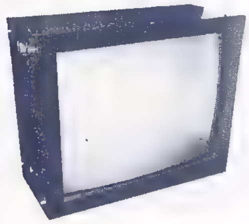
CAPCOM マーブルVSカプコン ボードマスター 25インチモニターセット



通販価格￥260,000（税込）

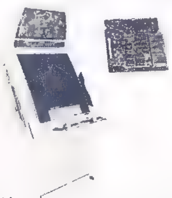
初回	分割
初回￥25,000	￥24,200×11回
初回￥14,200	￥13,400×23回
初回￥10,520	￥ 9,000×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



価格 25インチ ￥58,000
18インチ ￥38,000

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥380,000（税込）

初回	分割
初回￥36,200	￥35,400×11回
初回￥20,400	￥19,600×23回
初回￥13,760	￥13,200×35回

SNK リアルバウト 餓狼伝説2 ボードマスターセット

通販価格￥230,000（税込）

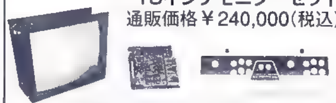
ボードマスター
MV・IA
リアル餓狼2
ハーネス



初回	分割
初回￥22,200	￥21,400×12回
初回￥13,800	￥11,800×23回
初回￥11,460	￥ 7,900×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット

通販価格￥240,000（税込）



初回	分割
初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

NAMCO エアガイツ ボードマスターセット

通販価格￥280,000（税込）



初回	分割
初回￥26,500	￥26,100×11回
初回￥16,000	￥14,400×23回
初回￥11,060	￥ 9,700×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット

通販価格￥195,000（税込）

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZEROデルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回	分割
初回￥18,200	￥18,200×11回
初回￥11,800	￥10,000×23回
初回￥ 9,640	￥ 6,700×35回

各メーカーの新品基盤 できる限り、値引きします。
お早めにご予約下さい。

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。
高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

ストリーファイターEX2	値引き有り
マーブルVSカプ・クラッシュ（新品・カート）	125,000
スターグラディエイター2	値引き有り
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	60,000
ストリートファイターⅢ	45,000
ヴァンパイアセイヴァ2（カート）	15,000
ポケットファイター（カート）	45,000
ストリートファイターEXプラス	80,000
マーブルVSストリートファイター（カート	60,000
D&DⅡ（カート）	30,000
ストZERO2アルファ（カート）	15,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	15,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
トップシークレット	20,000
[illegible]	8,000

KONAMI

グラディウスⅠ（アンプ付）	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	48,000
セクシーパロディウス	45,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000
バンクショット	5,000

NAMCO

エアガイツ（新品）	値引き有り
スーパーワールドスタジアム97'（新品	138,000
ダンシングアイ	50,000
鉄拳3	128,000
ゼビウス3D／G	45,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パック&パル	45,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
クラシックコレクション2	42,000
タンクフォース	32,000
モトス	32,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	12,000
ティンクルピット ©	5,000
ギャラガ ©	12,000
ギャラクシアン ©	12,000
ニューラリーX ©	12,000
パックマン	12,000

TAITO

パズルボブル4（新品）	160,000
G-ダライアスver2（新品）	193,000
ルパン三世	120,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
まじかるでーと	12,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

バーチャロン2（CVTキット）	要問合せ
ダイナマイト刑事（ロムキット）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（PCB）	値引き有り
デッドオアアライブ2（STVロム）	値引き有り
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	110,000
バーチャファイター3TB（PCB）	158,000
ウインターヒート（新品、ロム）	110,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	118,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	118,000
バーチャファイター3（PCB）	95,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	118,000
ゼロガンナー（PCB）	148,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	30,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000
ファンキーJET	3,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
海底大戦争	25,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

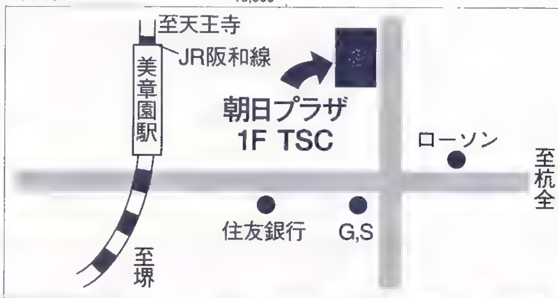
リアルバウト餓狼伝説2	値引き有り
メタルスラッグ2（新品）	96,000
月華の剣士	30,000
キングオブファイター97'	30,000
ジョイフルロード	60,000
ネオ・ボンバーマン（カセット）	30,000
リアルバウト餓狼伝説SP（カセット）	30,000
ゴーカイザー（カセット）	20,000
MV-1A（新品）	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

エスプレイド（ドンパチシリーズ第3弾）	値引き有り
ヘブンズゲイト（新品）	125,000
豪血寺一族2	20,000
フレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2（新品）	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
電電DX	50,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ヨットマン	15,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!! 卒業証書 新品）	20,000
特価!! ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ‥‥‥ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ‥‥‥ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

基板高価買い取り

注意 ※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。　※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　平成10年3月末日現在（単位千円）

CAPCOM

CPS-2 マザー	15
■CPS-Ⅱソフト	
・マーヴルVSストリートファイター	22
・X-MEN VS ストリートファイター	12
・ポケットファイター	12
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	23
・バトルサーキット	10
・19XX	10
・マーヴルスーパーヒーローズ	5
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	10
・エイリアンVSプレデター	8
・ヴァンパイアセイバー2	2
・ヴァンパイアハンター2	2
・パワードギア	5
・サイバーボッツ	5
・ストZERO2アルファ	5
ジャスティス学園	TEL
スターグラディエイター	10
ストリートファイターEXプラス	35
ストリートファイター EX	25
ストⅢ2ndインパクト	38
闘神伝2	10
ストリートファイタームービー	10
ストⅡダッシュ.ターボ	3
バース	5
USネイビー	5
キャプテンコマンドー	6
ファイナルファイト	5
天地を喰らう	5
ウォーザード	18
ストリートファイターⅢ	18
マジックソード	5
ワンダー3	10
チキチキボーイズ	5

NMK

サンダードラゴン2	12
マッドシャーク	11

東亜プラン

バツグン	8
お天気パラダイス	10
ナックルバッシュ	5
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

彩京

戦国ブレード	7
ストライカーズ1945	12
ガンバード	7
ソルディバイド	12
ストライカーズ1945Ⅱ	40

TAITO

Gダライアス	15
バブルメモリーズ	45
スーパーフットボール	50
バブルシンフォニー	40
パズルボブル3	40
アルカノイドリターンズ（P付）	40
ダライアス外伝	40
その他のF3ボード	38
レイストーム	10
サイキックフォース	10
ライトブリンガー	7
アラビアンマジック	8
ハットトリックヒーロー93	5
グリッドシーカー	7
ファイターズインパクト	12
Gダライアス2	17

TECMO

闘姫伝承	10
ギャロップレーサー2	10

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）	50
スラムダンク2（C付）	15
サッカースーパースター（C付）	18
セクシーパロディウス	13
ドラグーンマイト	20
G.I.ジョー	15
ミスティックウォリアーズ	15
究極戦隊ダダンダーン	10
極上パロディウス	7
サンセットライダース	11
ハイパーアスリート	3
サラマンダ2	5
バイオレントストーム	13
メタモルフィックフォース	15
バッキーオヘア	10
エイリアンズ	7
アステリックス	10
ザ・シンプソンズ	7
ゼクセクス	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウス Ⅱ	6
グラディウス Ⅲ	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	5
■GXサブボード	
・セクシーパロディウス	8
・ドラグーンマイト	10
・サッカースーパースター（C付）	10
・バーサスサッカー（C付）	30
・スラムダンク2（C付）	10
・極上パロディウス	3

DATA EAST

ナイトスラッシャー	15
空牙外伝	8
エドワードランディー	15
グレートラグタイムショー	12
アベンジャー	7
バックファイヤー（C付）	7

NAMCO

鉄拳3	高価買取!TEL!
鉄拳2B	25
鉄拳2	15
鉄拳	10
ダンシングアイ	10
ソウルエッジⅡ	16
ソウルエッジ	10
プライムゴールEX	8
ダンクマニア	5
ゼビウス3D／G	10
ワースタ'95～'97	3
ネビュラスレイ	5
マッハブレイカーズ	5
F／A	5
ナムコクラッシックVOL.1	7
ナムコクラッシックVOL.2	17
アウトフォクシーズ	5
スタースィープ	5

SEIBU

雷電ファイター	40
雷電DX	15
雷電Ⅱ	10
雷電	5
バイパーフェイズワン	15
ゼロチーム	13
セイブカップサッカー	3
雷電ファイター2	55

RAIZING

ブラッディロア	35
バトルガレッガ	15
魔法大作戦	8
疾風魔法大作戦	5

IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	13
ジオストーム	7
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	7
メジャータイトルⅡ	5
Rタイプレオ	4

KANEKO

ジャッキーチェーン	16
ギャルズパニック S	20
ギャルズパニック3	15

SEGA

ゼロガンナーA	40
ゼロガンナーB	70
バーチャストライカー	110
バーチャファイター2	5
バーチャストライカー2	400
バーチャコップ（sボード付）	50

ATLAS

怒首領蜂	TEL
怒首領	23
ヘブンズゲート	15
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	2
キャノンダンサー	8

BANPRESTO

クイズセーラームーン	15
美少女戦士セーラームーン	10
ドラゴンボールZ2	10
ウルトラ警備隊	8
電神魔塊	10
スーパースラムス	10
マクロス プラス	15
マクロス	5
戦国エース	5
マジンガーZ	8
アクウギャレット	15

SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード（大）	7
1スロットボード（中）	12
1スロットボード（小）	14
ブレイカーズ	7
得点王炎のリベロ	6
わくわく7	3
MR.DO!	3
メタルスラッグ	5
ネオボンバーマン	5
マジカルドロップ 3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウィング3	4
キングオブファイターズ'97	12
ダンクドリーム	3

業者の方、大量処分OK !! その他基板高価買い取り！

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎!!

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い コレクトコール（代引き）を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK! 最高36回!

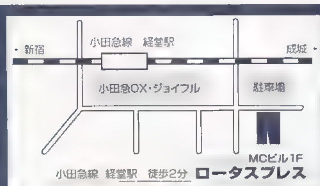
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2−13−1 MC経堂ビル1F

tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



営業時間AM11:00 ~PM10:00 定休日 火・水曜日
(祝日とゲーメスト発売日とその翌日は定休日でも営業)

通信販売専門です。ご注文はTEL&FAX・ハガキでお願いします。在庫・価格は変わります。
必ず確認して下さい。長時間通電テストする為、翌日発送します。(故障等のトラブル対策)

TEL.0568-52-3735
FAX.0568-51-7577
〒487-0023愛知県春日井市不二ガ丘2丁目77番地の1

中古基板のマロン

中古基板のリスト
[単位千円] 消費税5%

原則として、インスト取説等はコピーの価格となっています。
価格表の見方『マザーボード+ソフト/ソフトのみ』単価千円。㊟(18才未満の方には通販も買取も致しません)

(H要)…旧ハーネス必要

▼売ります

ポケモン・タフタぬいぐるみ有り
ときメモ・アクション・フィギュアVOL.2
アミューズ業者さん対象ケース売

【新製品】	
ストリートファイターEX2(発売日未定)	未定
子育てクイズマイエンジェル3(発売日未定)	93
ガーディアンフォース・STV-V(5/30発売)	120
ステイガー(5/21発売)	138
ワールドスタジアム'98(6月上旬)	178
予約受付中、少し値引き可	
【アイレム】	
イメージファイト	15
X-マルチプライ	16
四川省	3
大工の源さん	5
ドラゴンブリード	14
トンマ	25
野球格闘リーグマン	26
迷宮島	7
スパルタンX(H要)	10/2
ロードランナーⅣ(H要)	20
【カプコン】	
X-MEN	27/6
X-MEN vs ストリートF(ソフト)	18
スーパーパズルファイターⅡX	30/8
ストZERO2	25/4
ストZERO2アルファ国内(ソフト)	12
ストリートファイターアルファー2(ソフト)	27/6
ストリートファイターⅢ+CPSⅢ	38
ストリートファイターEXプラス	69
USネイビー	15
ナイツオブザラウンド	13
ヴァンパイアハンター	24/3
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	28/7
ヴァンパイアセイバー	24/3
ヴァンパイアセイバー2ソフト	28/7
バトルサーキット	40/20
戦場の狼(H要)	13
ソンソン(H要)	18
ガンスモーク(H要)	25
ナイツオブザラウンド	12
魔界村(H要)	20
【セガ】	
オーライル(16B)(H要)	6
ずんずん教の野望	7
獣王記(16B)(H要)	6
シンドバットミステリー(1983)(H要)	応談
スーパーマスターズ(H要)	応談
ゴルフ(オリジナル特殊コンパネ付)	
ダイナミックカントリークラブ(H要)	応談
タントアール	3
ファンタジーゾーン(H要)	25
ぷよぷよ通	4
フロッガー(H要)	25
ペンゴ(H要)	18
モンスターランド(H要)	13
〈STV&ソフト〉	
STVマザー	48
ぷおぷよSUN	3
グループオンファイトソフト	6
蒼穹紅蓮隊	3
ダイナマイト刑事	5
デカスリート	2
他多数	
【タイトー】	
アルカノイド(センサー付)	10
リベンジオブドウ(センサー付)	10
ヴォルフィード	7
エレベーターアクション(H要)	9
キャメルトライ(センサー付)	18
究極タイガー	8
ダイノレックス	9/4
プ・リ・ル・ラ	41
パズニック	7
ハレーズコメット(H要)	15
ビックイベントゴルフ(オリジナルコンパネ付)	35
プレビリアン(オリジナルコンパネ付)	10
メタルブラック(+マザー)	25
〈F2サブ〉	
ニンジャキッズ	4
マジェスティック12	3
ハットトリックヒーロー	1
〈F3サブ〉	
アルカノイドリターンズ	2
エレベーターアクションR	3
ダライアス外伝	4
パズルボブル2X(限定)	6
パズルボブル3	8
バブルシンフォニー	5
他多数	
〈FX&サブ〉	
レイストーム	18
まじかるデート2卒業告白(新品サブ)	8
【コナミ】	
グラディウスⅢ	29
沙羅曼陀	23
サーカスチャーリー(H要)	20
XEXEX	24
対戦とっかえだま	11/5
タイムパイロット(H要)	15
タイムパイロット(*)	8
タイムパイロット84	18
プーヤン(H要)	18
サッカースーパースターズ(H付)	22
スラムダンク	15
スラムダンクⅡ(4PH付)	27
ときメモ対戦ぱずるだま	10/4
メガゾーン(83年)(H要)	10
ライフフォース(取説無)	30
サラマンダ2(サブ)対戦ぱずるだま(サブ)ツインビーヤッホー他多数	
【ナムコ】	
アサルト(オリジナルP付)	27
エメラルディア	4
オーダイン	25
ギャプラス(H要)	9
クラシックコレクションVOL.1	15
鉄拳2(バージョンB)インスト純正	39
鉄拳2(バージョンB)インストコピ混	36
パックマニア	22
デンジャラスシード	21
ドラゴンセイバー	23/11
ドラゴンバスター(H要)	22
ドルアーガーの塔(H要)	34
パックランド(H要)	22
バラデューク	15
マーベルランド	25
ローリングサンダーⅡ	23
ロンバーズ	25
ワルキューレの伝説(インスト切断)	39
ワルキューレの伝説(インストコピー)	37
プロテニスワールドコート(ロム)	3
スーパーワールドコート	5
他多数	
【DECO】	
バーニン・ラバー(*)(H要)	5
コックレース(インスト取説無)	5
ファイターズヒストリー	4
ポケットギャル	9
マジカルドロップ	4
ロボコップ	8
【テクモ】	
ジェミニウィング	12
ファイナルスターフォース	19
Vゴールサッカー	5
シルクワーム	6
【バンプレ】	
ロジックプロ(バンウェーブ)	9
ウルトラマン(インスト・取説無)	2
SDガンダムネオバトリング	10
クイズセーラムーン	28
ぶるるん	5
マクロス	15
【SNK】	
〈MVSソフト〉	
オーバートップ	10
月華の剣士	16
月華の剣士(インスト取説コピー)	15
キングオブファイターズ96	4
キングオブファイターズ97	30
ファイトフィーバー(稀少)	18
ブレイカーズ	15
ジョイジョイキット	2
ステークスウィナー2	3
ダンクドリーム	5
マネーアイドルエクスチェンジャー	7
リアルバウト餓狼伝説	1
リアルバウト餓狼伝説SP	4
リアルバウト餓狼伝説2(新品)	62
【東亜プラン】	
ゴークス(オリジナルセンサー付)	22
大旋風	15
ドギューン	10
ダッシュ野郎	17
飛翔鮫	13
【その他】	
ウォーオブエアロ	7
エクセリオン(1983)(H要)	10
ガンバード	13
究極のオセロ	6
ギャルズパニック2(クイズバージョン)	14
ギャルズパニック4遊ソフト	3
グランドストライカー	4
クレージーコング(取説無)	12
クレージーコングⅡ(H要)	16
ゲーム天国	15/1
豪血寺一族	6
サンダードラゴン(インスト説無)	7
将棋	10
スーパーバレー91	3
シュトラール	11
ソニックウイングスリミテッド	20
タスクフォースハリアー	14
フービー	5
ぶろっけん	9
へべれのぽぷーん	5
セルフィーナ	4
Mr.DoVSユニコーン(アンプ付きハーネス代金含む)	12
上海	11
上海Ⅱ	24
ラビオレプス	17
他多数	
【麻雀・花札】	
アマンドピンキー(BET)	10
イフ(BET)	10
クイズ麻雀早くやってよ	3
スーチーパイⅡ(変換サブ付)	27
スーパーリアル麻雀P4	25/4
スーパーリアル麻雀P7	51
とってもE雀	4
ハイパーリアクションサブ	2
麻雀立直	50
華仁義	35
レモンエンジェル	8

☆麻雀と花札はジャマではありません。専用ハーネスが必要です
他多数・クイズは掲載省略

▼買います

第3惑星	TEL
トランキライザーガン	TEL
その他のレトロ商品高値買取	
スペランカーⅡ	14/5
ボンバーマンワールド	7
エグゼドエグゼス	18
ミスティックウォーリアーズ	20
メタモルフイックフォース	20
サイコソルジャー	25
NEOGEOMV-1	12
MV-1F	13
MV-1FZ	14
MV-1A・B	15
ジャンプバグ	22
上海万里の長城	50/10
カプコンスポーツクラブ(インスト・取説美品のみ買取)	40/20
美少女戦士セーラームーン	18
ナムコ・その他一部の商品でインスト等の状態により買取価格が上・下に変動する場合があります。	
ナムコシステムⅠ(ワースタ)	6
ナムコシステムⅡ(ワースタ)	5
その他のシステムⅠ・Ⅱ高値買取	
トイポップ(インスト付)	25
ベラボーマン(全部付)	37
フェリオス	TEL
メルヘンメイズ	31
ワンターモモ	28
ウルフファング	6
エドワードランディー	23
ダークシールⅠ・Ⅱ	5
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズⅡ	TEL
ソロモンの鍵	22
スプラッターハウス	TEL
上海Ⅲ	13
サンダードラゴンⅡ	9
スターフォース	13
テキパキ	4
熱血硬派くにお君	4
プラスアルファー	16
中国龍2	TEL
ファイナルロマンスR(通信ケーブル付)	TEL
スーパー大中華圏	38
聖龍伝説	33
華簪(かんざし)	30
華かげろう	31
麻雀・華札(クレジット・タイプ)	TEL

◎買取価格も毎週値段が変動します。必ず電話で確認後商品をお送り願います。

★買取商品を佐川急便にて発送された場合、商品の受取を拒否します★

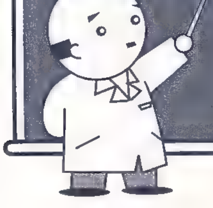
基板買い取り方法

- ●ハガキ又はFAXでリストを送って下さい。値付けして返送します。
- ●値段がOKならば、「商品名・金額・住所・氏名・銀行支店名・名義人氏名(フリガナ)・電話番号」を記入し商品と一緒に送って下さい。
- ●代金は到着の翌日(土・日・祝日は除く)振り込みます。
- ●買取価格も毎日少しずつ変動します。リストに値付けした日より7日以内に商品がマロンに到着しない場合、買取価格が変わる場合があります。

※レトロ基板は予定枚数が集まり次第締め切ります。
※純正インスト・説明書がないと値段の下がる物もあります。

通販のお支払いは現金書留と銀行振込です。 ※商品は・入金確認後の発送となります。宅配代金は、御客様にご負担して頂きます。

振込先:東濃信用金庫不二ガ丘支店・普通預金・0333003
口座名:基板のマロン 竹内了司(タケウチ リョウジ)



▶クロネコヤマト・コレクト便で注文の方は宅配便のドライバーさんに代金を・お支払い下さい ☞ 商品代+運賃手数料
▶ハガキ・FAXでご注文の方[全部フリガナ付]住所・建物名(ビル名・荘等)・氏名・TEL・FAX番号(市外局番より正確に)
▶法人の方は、担当者名[フリガナ付]・所属部署の記入も、お願いします。(18才未満の方には通販・買取り致しません)

平成10年4月13日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

シューティングゲーム中心の感があった「クローズアップ」に、久々の他ジャンル作品「セガラリー2」「魚ポコ」が登場。この調子で、シューティング以外の熱い申請を待っているぞ！

2回目集計 魚ポコ うおぽこ

（ジャレコ・ケイブ／1998年）

6,157,500

F.K-モリソヴァ 借

タイトーイン町田店（東京）

パズルの基本、連鎖が命

レバー一本でプレイするケイブの新感覚パズルゲーム『魚ポコ』。各面ごとの攻略ポイントを見つけだし、連鎖と同時消しを狙っていくのが高得点のポイントです。

ハイスコアのほうは前回同様、F．K－モリソヴァ氏が大差をつけてトップ。この異常ともいえる攻略スピードには脱帽です。

今後果たして、他のプレイヤーの反撃はあるのか？注目していきましょう。

1回目集計 SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

（セガ／1998年）

チャンピオンシップ

4'01"13

ULT.-みっちい 爆 欽

個人申請a-cho（京都）

今月最速のプレイヤーはこの人だ！

ドライブゲーマーの注目度も高く、初回からコンマ以下の争いが繰り広げられたこの『セガラリー2』。チャンピオンシップは全コースを走った合計タイムなので、これを制したプレイヤーこそが最速のプレイヤーというわけです。

前作のセガラリーの覇者R．N氏を始めとした強豪プレイヤーの参入もあり、しばらくの間、しのぎを削る熱いバトルが展開されるのは間違いなさそうです。

2回目集計 ARMED POLICE BATRIDER アームドポリスバトライダー B VERSION

（エイティング・ライジング/1998年）

上級コース

19,647,560

点だけ低い LAOS-長田仙人

ビッグウエーブ（高知）

チームエディットで大幅更新！

前回の集計から400万点以上の大幅な伸びを見せていますが、その秘密はバトライダーキャラ、ガレッガキャラ、魔法キャラのチーム編成でプレイし、隠しボスを出現させることにあるようです。

いまのところ最有力視されているのがストローマン、フライングバロン、カーペットのチーム編成のようです。

しかし、隠しボスを出現させるには制約も多く一筋縄ではいきません。出現させても隠しボスには強いボスが多く、クリアも難しくなってしまいます。

とにかく稼ぎの要素が多いこのゲーム、今後どこまで伸びていくのでしょうか。

3回目集計

ZERO GUNNER ゼロガンナー TM
（彩京／1997年）

エキスパート

1,664,900

FTC-MIY

サブカルチュア（福岡）

ノーミス残ボム11!!

かなり難易度が高いエキスパートコースをノーミスクリア。クリア時にボムを11発も残す離れ業を見せてくれたのは、九州の新鋭プレイヤーFTC−MIY氏。
自機の安全よりも、ボム1発1万点を優先しなければならないこの厳しいゲームを堂々更新です。

Gダライアス G DARIUS®
（タイトー／1997年）

ZONE ν

38,497,850

ROBOCOP

ホワイトハウス箱崎店（福岡）

ZONE ξ

33,918,540

L2A-大明神

GAME'S WiLL（京都）

ZONE ο オミクロン

54,481,690

CRM-TATはねられ記念-㊟善

TILT神保町（東京）

下3ゾーンが更新！

まず現在もっとも熱いゾーンν（ニュー）は、トップと2位の差はわずか6360点差の接戦でした。運も絡みますがつなげるのが実力でしょう。ゾーンξ（クシー）は、またもや大明神氏がトップ。毎回トップが入れ替わるこのゲームにおいては異例の出来事です。
大幅に更新されたゾーンο（オミクロン）は、もはやG.T.（クジラ）のソリドナイト以外に伸びる余地はないようです。

BATTLE GAREGGA
（ライジング・エイティング／1996年）

ノーマルキャラ（ワイルドスネイル）

16,380,600

あんどう のぞみ♡CYR-GEBOKU

ギャレッソ津田沼店（千葉）

ガイン

18,506,060

関大前ガイン見参

個人申請ゲームハート（愛知）

ボーンナム

16,491,210

T³ - 吉村（㋵かいち）

個人申請レタス702（北海道）

本当の地獄はこれからだ

ノーマルキャラは、ギャレッソ津田沼店のスネイル一代男、GEBOKU氏が執念の更新。もはや鳥300万点必須の時代に突入か。
意外と伸び悩むガインは、ランクの上がったラスボスに勝てれば1900万点代も夢ではないが、そううまくはいかないようです。
ここにきてプレイヤーが増えてきたボーンナムは、ここからが本当の戦いでしょうか。
今回未更新のキャラも、まだまだ余力があるのは間違いないようです。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	種目	スコア	ネーム	店舗
4回目集計	私立ジャスティス学園		13,685,200 (使用キャラ:雹&恭介)	IML−星白金−YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
	プチカラット	うでだめし かんたん	3,362,720	(ま)	TILT神保町(東京)
		うでだめし ふつう	18,559,560	TBR−GMLO	
		うでだめし むずかしい	8,025,870	(み)	
		おはなし	2,137,560 (ふつう)	(や)	
	侍魂		962,200 (使用キャラ:覇王丸)	TAM−毒猿	個人申請ビーバーランド(東京)
5回目集計	ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	106,481,570	GSK	GAME'S MILK(京都)
		ビーストウイング	106,750,820		
		デスヘッダー	107,021,760		
		イレーザー	106,329,910		
		グリフィン	106,690,670		
		ライデンMK＝Ⅱ	109,435,040		
		ジャッジスピア	114,578,570	DAB.S (7面100万落ち)	個人申請ゲームインサム蕨東口店(東京)
		ヘルダイバー	112,489,010	REF	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
		スレイブ(フェアリー)	118,753,040	XRX−いしはらくん	GAME'S WiLL(京都)
	月華の剣士	ストーリーモード	7,076,400 (使用キャラ:玄武の翁)	もっくん	個人申請サムソン常滑店(愛知)
	ショックトルーパーズ		31,356,100	JKP−ACE	ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
	ル・マン24	スプリントシティ	2'48"17	KMS(爆)隊員(欽)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	ウインターヒート	スラローム	22"43	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
		ショートトラック	43"03		
		スピードスケート	32"58		
		ボブスレー	40"51	S.T	
		クロスカントリー	4'35"66	KHJ	
	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	リュウ	7,134,000	ザ♨マラートマト	JOGO江古田店(東京)
		オロ	7,798,600	L2A−GYO	GAME'S WiLL(京都)
		豪鬼	9,340,300	ぼ→ずぅ	JOGO江古田店(東京)
	スカッドレース ニューバージョン	初級 昼	2'01"52	MSO−おーさま(爆)	個人申請ハイテクセガ 日市(広島)
		中級	2'25"70	D.Hill (D.H)	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)

集計	ゲーム	種目	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	セガラリー2	初級	2'40"97	MSO−おーさま(爆)(欽)(遅)(あ)(か)(り)	個人申請ハイテクセガ 日市(広島)
		中級	2'57"83	SSS	モンテカルロ(群馬)
		上級	2'48"14	ULT.−みっちい(暴)	GAME'S WiLL(京都)
		超上級	2'37"74	ULT.−みっちい(爆)	個人申請a-cho(京都)
	リアルバウト餓狼伝説2		1,505,200 (使用キャラ:山崎　竜二)	DOI	オキモト(広島)
	ぽっぷんぽっぷ		2,010,200	ダディ	タイトーイン町田(東京)
2回目集計	エアガイツ	タイム	3'56"35 (使用キャラ:李　書文)	世界のK.N(と)	アイリン夢空間(岐阜)
		スコア	114,120 (使用キャラ:李　書文)	SnRun−Y	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
	バトルトライスト	旧ver.	290,400 (使用キャラ:バイツ)	一体何故 (機)(千)(外)KMM(ぼ)EX	ゲームプラザ(熊本)
		新ver.	289,300 (使用キャラ:バイツ)	やっと出たー②	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	対戦タントアールサシっす!!		＄114,500	WZH	GAME'S WiLL(京都)
	サイヴァーン		26,039,390 (使用キャラ:ヘリオス)	G.M.C.機械T・H(ぼ)	モンキーハウス本館(福岡)
	パズルボブル4	1人でパズル	392,276,920 (Wコース)	FEV−EX.(た)	個人申請ジョイランドタイトー天六店(大阪)
	電車でGO！2 高速編	ほくほく線	276.5km	けーてき1ミスDE.(爆)(欽)(ち)	東京レジャーランド小岩店(東京)
	ハイパーオリンピックinナガノ	リュージュ	34"405	ザ♡キラートマト	JOGO江古田店(東京)
		エアリアル	279.75	え♡び	
		アルペンスキージャイアントスラローム	1'11"17	Horizon Seeker	
		ボブスレー	37"49	LKR−S	
		スピードスケート1500m	1'29"00	LKR	
		スピードスケート500m	29"40		
		アルペンスキースーパーG	1'11"80	Horizon Seeker	
		アルペンスキーダウンヒル	1'22"73		
		スノーボードGスラローム	49"00		
3回目集計	ブレイジングスター	ヘルハウンド	60,036,800	IML−星白金−YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		ウインディナ	66,099,900	宇宙公務員　前田愛	JOGO江古田店(東京)
		アリュスティルム	67,905,800	IML−星白金−YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		DINO135	61,276,110	SGL−SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店[illegible]

ハイスコア講評

セガラリー2は部門別で集計しています。チャンピオンシップのタイムはクローズアップのページをご覧ください。ドライブゲーマー注目のセガラリー2ですが、前作同様息の長い争いになっていくのでしょうか。

リアルバウト餓狼伝説2は、このところNEOGEO格ゲーで圧倒的な強さを見せるオキモトのDOI氏がまたもやトップ。

ぽっぷんぽっぷは今回はノーマルモードのみの集計です。対戦モードも今後申請があれば集計したいと思います。

エアガイツはスコアとタイムのトップが別のプレイヤーになっています。基本的にCPUの起き上がりに槍を重ねていくようです。

前回の集計時で限界かと思われた対戦タントアールサシっす!!ですが、今回1万点ほどの更新を見せています。どんな秘密があるのか？

サイヴァーンは死んでしまってランクを下げてしまうと稼げないボスがいるので、途中まで無駄なミスは許されないそうです。

JOGO江古田店の独占が続くハイパーオリンピックinナガノは、限界の種目が出てきたようです。次回あたりが山場でしょうか。

ブレイジングスターは6面でわざとジュエルを逃し、レートアップエンジェルを調整して5万点の敵を128倍で倒すのがポイント。またラスボスで残機を潰しつつ粘って稼いでいるそうです。

ライデンファイターズ2のフェアリーは、ハイスコアラ

君こそゲーメスト！

ソニックウイングス3	ブラスターキートン	3,876,800	GGE－VXV	アイリン夢空間（岐阜）
	真尾まお	5,477,200	☆CAT'S－とき坊	
	ホワイティ	3,576,800		
	コフル&リヴァー.N.ホワイト卿	3,412,100		
セクシーパロディウス	オプション	7,089,300	亡き我が兄に捧ぐZBL－RIT8段	東京レジャーランド小岩店（東京）
豪血寺一族2	バッファロー	4,064,000	ブロンナム兄	アイリン夢空間（岐阜）
	才蔵	5,058,200	あなる㊊	
	礼児	5,250,900		
	お梅	4,841,300		
	千滋	4,437,900		
	金田郎	4,931,000		
	アニー	8,588,200	☆CAT'S－きみちゃん	
ナックルヘッズ	クリスティン・ミャオ	1,533,400	G.M.C.機械T・Hⓗ	モンキーハウス本館（福岡）
	グレゴリー・ダレル	2,226,800		
ストライカーズ1945	ライトニング	2,246,200	次はノーダメージクリア戦国人(H.K)	プレイランドエフワン（宮城）
	震電	2,296,200	メンテの店員さんに感謝AKA	個人申請タイトーステーション高田馬場（東京）
ガンバード	ヤンニャン	2,159,000	戦国人ありがとう!! Y.S.㊉	プレイランドエフワン（宮城）
チャリオット	連付き	4,808,200	KOUⓒ	コスミックプラザABC（大阪）
パイプドリーム	Cコース	5,156,720	淫獣聖戦TZW	トライアミューズメントタワー（東京）
ストリートファイターⅡ	ガイル	2,385,100	CSTⓨ	アイリン夢空間（岐阜）
コラムスⅡ		31面	ISH－..え	アイリン夢空間（岐阜）
テラフォース		1,710,400	テラフォース友の会天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
フェリオス	イージー	861,010	天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
	ハード	1,249,460		
アルゴスの戦士		9,785,960	AZU－RVF－H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
1997.6.30号（No.196）の訂正				
マジカルドロップⅢ	ストーリーモード	7,222,536	ZAC－Ristar	ソニックビーム（千葉）
1998.5.30/6.15号（No.224）の訂正				
レーシングジャム		1'58"678（NIGHTコース）	KEN－2	東京レジャーランド小岩店（東京）

ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	2,401,100（2周目8面）	KMT	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
	フォッケウルフ	3,061,400		
	疾風	3,151,300		G'－Model（東京）
ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,549,200	☆CAT'S－とき坊㊜	アイリン夢空間（岐阜）
	バレッタ	1,861,100	☆CAT'S－㊨	
	ガロン	1,871,200	G・CRUSH－真ブロン	
	ビクトル	1,396,800	G・CRUSH－CYA	
	ビシャモン	1,524,500	あなる㊊	
	レイレイ	2,095,300	☆CAT'S－きみちゃん	
	アナカリス	1,197,000	G・CRUSH－ROK	
鉄拳3	ポール・フェニックス	36"88	☆CAT'S－とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
	レイ・ウーロン	1'22"88		
	ジュリア・チャン	1'08"18	アウクソー♡どんなにすごくてもすえぞう	AMファクトリータイムマシン（東京）
	三島　平八	53"16	UGFさん、やまけんさん大感謝ですGLA	プレイランドエフワン（宮城）
	オーガⅡ	56"76	LIR－水無	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
バトルサーキット	イエロービースト	58,427,400	じゃーず=かぷこまー	パリオ（広島）
ストリートファイターⅢ	オロ	6,530,000	CYR－KSL－WARRIOR	タイトーイン町田（東京）
	ユン&ヤン	5,724,900	格ゲーデヴュー?! ぼくフニャ夫！	
怒首領蜂	Cタイプ	688,915,680	ZBL－NAI	個人申請ビッグワン（埼玉）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,910,590	SAS－ANPⓟ	電脳空間遊ing（山梨）
ぷにっきいず		724,500	SAS－みいファぷ－ANP	電脳空間遊ing（山梨）
スターグラディエイター	サターン	1'29"68	G.M.C.機械T・Hⓗ㊕㊗	モンキーハウス本館（福岡）
	ベクター	2'01"13	G.M.C.機械T・Hⓗ	
19XX	ライトニング	19,697,700	佐藤　よしまさ元気でやってる？	個人申請ゲームハート（愛知）
ヴァンパイアハンター	サスカッチ	2,177,500	ペコ①	タウンスポットプレイランド（大阪）
アルティメットエコロジー	連付き	2,531,600	CRM－ZAC－改造人間－ドゾンぱち	トライアミューズメントタワー（東京）
	連なし	2,397,200	CRM－ZAC－Ristar－ドゾンぱち	
スーパーストリートファイターⅡX	T・ホーク	1,838,100	GSM－つる	ゲームコーナーフジ（東京）

ンキング上ではスレイブ扱いなのでスレイブとまとめて集計しています。かなりキャラ差がありますが、ノーマルのスレイブでほとんど変わらない点数をたたき出している、T－LT神保町のGAP氏が事実上ブッちぎりのトップなのではないでしょうか。

ストライカーズ1945Ⅱは金塊の2000点取りとボスでの稼ぎを決めた上で、残機と残ボムをどれだけ残せるかの勝負。また敵にぶつかりパワーアップ編隊を出現させるセコ稼ぎもあなどれません。全キャラじわじわと伸びてきていますが、ライトニングの2周クリアは今回も達成されず。クリアのめどは立っているようですが、やはりきついようです。

7億の大台間近の怒首領蜂はNAI氏の独り舞台。唯一同氏を抑える可能性があるSWY氏も沈黙を守ったままです。NAI氏が決めるか。

チャリオットは前回見落としていました。申し訳ありません。

豪血寺一族2が7キャラ更新されています。ダブルK.O.パターン等の研究がないと、ここまでの点数は出せないでしょう。格闘ゲームは同一店舗の独占になる傾向が強く、ゲームコーナーフジのスーパーストⅡやモンキーハウス本館のスターグラディエイターとナックルヘッズなどはその典型といえます。

訂正ですが、マジカルドロップⅢは当時の集計ミスです。現在同ゲームは諸事情により集計を打ち切っています。レーシングジャムも集計ミスです。申し訳ありません。集計ミスや☆数の間違いなどがありましたら随時、電話かFAX（03－3293－9323）でご連絡ください。

今市ゲームセンター ☆=0 (14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,335,700	NGE－MER	ALL 1c
2	リアルバウト餓狼伝説2 (マイ)	1,319,200	NGE－MER	ALL 1c
3	リアルバウト餓狼伝説2 (キム)	1,191,200	SiS－TR	ALL 1c
4	リアルバウト餓狼伝説2 (アンディ)	787,000	A M	ALL 1c
5	リアルバウト餓狼伝説2 (チョンレイ)	663,000	A.M	ALL 1c
6	バトライダーVer. B	9,739,660	SAL－HAK	RD－8 1c ミヤモト×3
7	ブレイジングスター (ウィンディナ)	30,788,800	NGE－MER	1c ALL
8	月華の剣士 (紫境)	1,829,900	SiS TIR	1c ALL
9	月華の剣士 (示源)	1,397,100	SAL－HAK	1c ALL
10	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,239,400	NGE－MER	1c ALL

4月12日現在 めざせハイスコア!!

当ハイスコアにてご活躍されました強豪プレイヤーRVS－GUN様がご急逝遊ばされた由、謹んでご冥福を申し上げます。

コスモランド ☆=0 (5)
茨城県鹿嶋市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトライダーVer B (カーペット)	14,196,900	Y K	ALL 上級
2	バトライダーVer B (ストローマン)	11,449,460	EASY	ALL 上級
3	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	100,870,560	TAS	ALL
4	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	98,543,890	EASY	ALL
5	Gダライアス (λゾーン)	29,307,580	EASY	ALL
6	Gダライアス (μゾーン)	31,267,790	EASY	ALL
7	Gダライアス (νゾーン)	36,376,990	EASY	ALL
8	Gダライアス (ξゾーン)	31,885,230	EASY	ALL
9	Gダライアス (οゾーン)	50,187,810	EASY	ALL
10	マーヴルVSカプコン (ロール・ウルヴァリン)	3,444,700	MOT	ALL

プレイランドエフワン ☆=1 (43)
宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	9,999,990	R	ALL
★	鉄拳3 (平八)	53"16	UGFさん、やまけんさん大感謝ですG.A	ALL クマ、GJなし
3	鉄拳3 (オーガII)	1'03"96	CF－SSS	ALL
4	怒首領蜂 (C－S)	493,007,200	若奥様は18才♡	ALL やっぱ残×0
5	Gダライアス (クジラ)	33,075,640	EN<・RI 目標ケ ム<女?	ALL 512×1 1面248万・安
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,157,080	JPM－S F	ALL 40万落ち
7	ストライカーズ1945II (P－38)	2,145,100	T N ディヴォリューション	2－6
★	ガンバード (ヤンニャン)	2,159,000	戦国人ありがとう!! Y S	ALL 1周114万
9	ガンバード (バルナス)	2,222,000	J G K－ALL	ALL
★	ストライカーズ1945II (P－38)	2,246,200	次はノーダメージクリア 戦国人(H K)	ALL 残×2 1周117 1万

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0 (51)
北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (アンディ)	1,312,700	BOWIE	ALL フルフレンド有
2	リアルバウト餓狼伝説2 (李香緋)	1,015,500	CHA	ALL
3	バトライダーVer B (クリッターIV)	12,677,600	DDP番長	ALL
4	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	102,925,450	T³－ATS	ALL 1P側
5	私立ジャスティス学園 (忍、雷蔵)	2,969,800	KAZ	ALL
6	X－MEN vs ストリートファイター (リュウ、チュンリー)	2,101,900	H KODA	ALL
7	メタルスラッグ2	4,420,160	DST	ALL 残×0
8	サボテンボンバーズ	82,821,000	D	102面
9	アルゴスの戦士	479,280	CHA	
10	ゲイングランド	30,512,705	VHA－G－NITA!	ALL ノーマル 150秒設定

ギャレッソ津田沼店 ☆=1 (52)
千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サシっす!!	104,400	NST にっき～	ALL
2	魚ポコ	360,900	魚ポコよろしく	7面
3				
4	ライデンファイターズ2 (ライデンMKII)	12,215,400	新人	3面
5	バトライダーVer B	17,835,320	YMN おしるこ	ALL バロン ストローマン ミヤモト
6	ストライカーズ1945II (モスキート)	2,573,000	モーニング息子	2－8
7	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	3,039,400	残0 FCM	ALL
8	Gダライアス (ニュー)	38,491,490	CRM－●ガ●ワ師匠 立●より遠征	ALL 約束は守りました。
9	バトルガレッガ (ガイン)	15,676,490	ひよこランク	ALL
★	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	16,380,600	あんどう のぞみ CYR－GEBOKU	ALL トリ306

モンテカルロ ☆=3 (28)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2 (初級)	2'42"40	xiv	PEUGEOT MT ツインタイプ
☆	セガラリー2 (中級)	2'57"83	SSS	STRATOS MT ツインタイプ
3	セガラリー2 (上級)	2'48"41	xiv	PEUGEOT MT ツインタイプ
4	セガラリー2 (超上級)	2'38"35	いなはやすしR From H/S千葉	PEUGEOT MT ツインタイプ
5	セガラリー2 チャンピオンシップ	4'02"30	xiv	PEUGEOT MT ツインタイプ
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,305,500	魔B党・おしょう	1c ALL タン
7	パズルボブル4 一人でパズル ふつう	287,986,920	HASEP	1c ALL
8	エアガイツ (タイムアタック)	5'30"40	ウェンディ出てくれ へっぽこV	1c ALL 狼少女
9				
10				

プレイシティ24 ☆=3 (156)
北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (クレノイン)	48,231,870	チョッピングはやめてボディ	R5
2	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	94,601,900	帯広行きたいなー	ALL
3	ライデンファイターズ2 (ブルーシャベリン)	94,534,050	ジャベ	ALL
4	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	66,084,590	大井さん元気?	R7
5	ライデンファイターズ2 (ミクラス)	68,883,270	あごう元気か?	R7
6	ライデンファイターズ2 (ライデンMkIIβ)	80,929,970	ナブ早よ来い	R7
7	ライデンファイターズ2 (ダークソード)	85,991,490	これでいいのかな	R7
8	ライデンファイターズ2 (エイシスIIC)	54,234,680	3面100%取れません	R6
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (160)
千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン (ロール ウルヴァリン)	2,529,800	YJ	ALL
2	バトルトライスト (バイツ)	143,500	AGO	ALL NEWバージョン
3	ライデンファイターズ2 (エイジスIV)	18,346,410	AGO	S－3
4	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	12,001,670	AGO	S－3
5	ライデンファイターズ2 (イレイザー)	17,529,430	AGO	S－3
6	ライデンファイターズ2 (ブルージャベリン)	30,959,570	AGO	S－3
7	ライデンファイターズ2 (ライデンMK－IIB)	30,251,340	AGO	S－3
8	ライデンファイターズ2 (ダークスウォード)	29,209,330	AGO	S 3
9				
10				

トミームナコ ☆=0 (26)
群馬県高崎市本町69 ☎(027)325－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (タン)	1,357,100	魔B党・おしょう	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー)	1,237,200	魔B党 おしょう	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (クラウザー)	984,300	とのまくん	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (ギース)	863,400	やっぱり明日香ちゃん by穴クラとのまくん	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (ホンフー)	829,600	魔B党－おしょう	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (双角)	685,900	魔B党 おしょう	ALL
7	バトライダーVer B (上級コース)	14,837,400	魔B党－おしょう	ラスボスまで フラ スト ミヤ
8	ギャルズパニック	918,600	魔B党－おしょう	ALL 残×9
9	ストリートファイターZERO2アルファ(ケン)	2,154,400	M－MAN	ALL
10	ダライアス外伝	3,514,700	それでも明日香ちゃん by穴クラとのまくん	ALL ゾーンV 残×0

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (玄武の翁)	6,473,900	さすらいの糖胡	ALL ノーマルモード
2	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー・東)	1,442,700	さすらいの糖胡	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2 (不知火舞)	1,270,000	MARS REI	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,210,600	おでん兄弟(弟)	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (タン・フー・ルー)	1,074,200	はしらいの糖胡	ALL
6	スターグラディエイター2 (ブラット)	161,400	おでん兄弟(弟)	ALL
7	スターグラディエイター2 (ゲレルト)	5'51"81	さすらいの糖胡	ALL
8	鉄拳3 (キング)	2'04"41	気力ゲージ0	ALL ㊉1分28秒
9	鉄拳3 (ニーナ)	1'34"15	大井さん連絡求む	ALL ㊉1分14秒
10	鉄拳3 (木人)	1'24"31	あごうさん連絡求む	ALL ㊉58秒

ゲームコーナーヤングパレス ☆=1 (28)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サシっす!!	104,300	このネームでは、掲載出きません。担当より	ALL αアスタート
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,348,400	桃太郎	ALL、テリー使用
3	バスアングラー (トーナメント)	3,904	HARD チェンジー 松方	60 3cm
4	バトライダーVer B	14,970,500	AES－NAD	ALL、連付
5	ストライカーズ1945II	2,163,200	HARD ナマズ大王	2－6 F パン 連付
6	ストライカーズ1945II	2,532,000	Ating－AB平	2周ALL、連付 モスキート
7	マーヴルVSカプコン	3,178,900	このネームでは、掲載出きません。KEDSへ	ALL、ハルク 5万×4 連付
8	ストリートファイターEX	1,614,000	AES－ ッシ 西	ALL、連付 ケン、レバー連付
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆0 (23)
栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ (李 書文)	5'07"89	ぱるぱる	11R 1c ALL
2	エアガイツ (李 書文)	105,020	ぱるぱる	11R 1c ALL
3	エアガイツ (クラウド)	5'32"26	ぱるぱる	11R 1c ALL
4	エアガイツ (クラウド)	96,620	ぱるぱる	11R 1c ALL
5	エアガイツ (ジョー)	6'29"64	ぱるぱる	11R 1c ALL
6	エアガイツ (ジョー)	86,610	ぱるぱる	11R 1c ALL
7	ストリートファイターIII2nd (豪鬼)	3,566,100	六本木 純一	2P
8	ストリートファイターIII2nd (ネクロ)	2,467,000	NOT A 海谷へ 今年は	2P
9	ストリートファイターIII2nd (エレナ)	2,428,700	NOT－A 遊びに行くぜ!!	2P
10	怒首領蜂 (TYPE－C)	11,342,520	匿名 椰(♀)	1 4 レーザー

ゲームセンタードリーム ☆=0 (0)
宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1 ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	105,794,740	ビデオ出してください RRK	ALL 連付
2	リアルバウト餓狼伝説2 (ビリー)	686,500		ALL
3	鉄拳3 (クマ)	2'01"55	JDS	ALL
4	ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,307,100	JDS	2 1 連付
5	ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,412,800	JDS	2 1 連付
6	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,820,000	CF SSS	2 5 連付
7	ストライカーズ1945II (疾風)	2,523,700	デス・メタル総統	2・8 連付
8	マーヴルVSカプコン	1,703,800	利用する者される者 TSS	ALL ジン・飛竜
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆-11(313)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1・B2 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエーター2（レイン）	312,100	[illegible]	ALL
2	スターグラディエーター2（シェイカー）	4'11"47	DGZ－こまつぬ	ALL
3	セガラリー2（初級）	2'41"75	威一郎かかってこいや なんちゃってLIE吉	完走 AT プジョー
☆	ル・マン24 スプリントシティ	2'48"17	KMS [illegible]	完走
☆	バトルトライストNEW Ver（バメッツ）	289,300	やっと出た	ALL ALL
6	バトルトライストNEW Ver（ゲーン）	288,000	あと1]キャッ?	ALL ALL
7	バトルトライストNEW Ver（タケル）	280,300	ダメすぎ②	ALL ALL
8	バトルトライストNEW Ver（アンックス）	282,100	もういいや②	ALL ALL
9	バトルトライストNEW Ver（キカ）	268,000	妥協してます DNB	ALL 1本落ち
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(9)

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（翁）	4,686,900	ふがく	ALL
2	G ダライアス（ゾーンλ）	27,550,990		ALL 残×3
3	パズルボブル4（ふつう）	13,520,240	ふがく	R12でミス
4	リアルバウト餓狼伝説2（ジョー）	1,019,500	ふがく	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（舞）	979,800	MAI	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（チョンレイ）	838,400		ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（キム）	819,800	ガンマでGO	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	811,900	UK	ALL
9				
10				

ソニックビーム松戸店 ☆=3(8)

千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(047)360－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（スコア）	100,940	もう限界ぢゃ かえる堂－ねこ丸	ジョー ALL 全11ステージ 剣有
2	マーヴルVSカプコン	1,856,900	RS!	1c ALL リュウ、モリガン
3	バトライダーVer B（上級コース）	16,520,190	RECCA－YMN ラスボスのバカ	10面、バロン、ストローマン、ミヤモト
4	ライデンファイターズ2（スレイヴ）	109,675,730	ダメシューター K K ばばい、インⅡへ	ミクラス20、残×0 あと少し!!
5	怒首領蜂（B－Shot）	298,499,350	TT	エリア2－5 MAX815
6	魚ポコ	1,820,600	SPJ－LQD	ラウンド3－6
7	きらめきスターロード	46,100	鈴木 美鈴⑦	ALL 一条寺愛弓 ＊無
8	電車でGO！2（特級）	213.8km	横浜からはるばる来た 永谷（仮称）	プロフェッショナル ALL定通Great
9				
10				

TILT神保町店 ☆=19(424)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	電車でGO！2（ほくほく線）	248.5km		ALL 51.12秒 100点 プロモード
☆	プチカラット（うでだめしかんたん）	3,362,720	匡	ALL サファイア使用
☆	プチカラット（うでだめしふつう）	18,559,560	TBR－GMLO	ALL シスト使用
☆	プチカラット（うでだめしむずかしい）	8,025,870	ご	ALL サファイア使用
☆	プチカラット（おはなしふつう）	2,137,560	や	ALL パーズ使用
6	ライデンファイターズ2（スレイブ）	118,673,270	GAP	ALL 2P側
7	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	113,968,260	G氏とD氏を尊敬する SWY	ALL
8	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	103,768,850	続 へばいこす激落ち STF 桑名 [illegible]	ALL
★	Gダライアス（ω）	54,481,690	CRM TATはねられ記念	ALL ボス前 2100万
10	ローリングサンダー	565,640	CKL－ESK	ALL 残0

池袋プレイランドラスベガス ☆－2(78)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魚ポコ	4,760,800	ポコポコヘッドまにあ Shockるたまあ	ALL 9れんさ40個
2	パズルボブル4（対戦モード）	1,652,990	クルルぷりちぃ Sweetるたまあ	ALL ふつう 稼いでないです
3	リアルバウト餓狼伝説2	1,214,000	CHN NYA	ALL クラウザーボーナス有
4	怒首領蜂（Bタイプ）	495,540,730	一般人 T.I	ALL B－SHOT 残×1
5	ライデンファイターズ2（スレイブ）	107,938,460	桑名さんに言われて来ました TON	真ALL
6	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	102,780,940	リセットボタンに感謝 STF－桑名 摂津守	真ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,804,900	中野E子	2周ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	1,810,200	中野G F子（合同プレイ）	2 4
9	メタルスラッグ2	6,183,760	SFなつみ館な人	ラスボス
10	プチカラット（おはなし）	1,497,480	MEG	ALL ふつう パール&テール

熊谷ガリバー ☆=0(36)

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラム秋山ビルF1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2（超上級）	2'39"82	JKR つながんねえよ！	プジョー306 MT
2	ビートマニア2ndMIX（ノーマル）	382,985	SNT㊗	ALL あてみす PB×1 B×1
3	ぽっぷんぽっぷ	1,433,700	ダメ人間みぴー	ふつう L－3で死 小夜使用
4	バーチャロン オラトリオタングラム	5'56"81	てきとう IQ?	ALL テムジン
5	エアガイツ	112,090	ミッキータカハシ	ALL 季
6	マーヴルVSカプコン	2,123,500	JO－G	ALL チュンリー&シャドウレディ
7	バトライダー（Ver B）	7,362,300	もういいですわ！ by 飛島英理子B	ALL 全10面 特別コース
8	Gダライアス（λゾーン）	29,323,700	今頃2P側初クリア T	ALL 40万落とし 51200×1
9	Gダライアス（νゾーン）	37,263,890	VLT－IRD－JK	ALL
10	Gダライアス（οゾーン）	52,061,250	全然つながりません IRD ZKR	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●プレイシティ24（北海道）

今回をもちまして当店のスコア集計を終了いたします。理由はスコアラーがいなくなった、この一点に尽きますね。少々寂しい気もしますが、スコアの申請がまるでないのでまぁしようがないですね。

ということでプレイシティ24は累計☆数156個で消滅いたします。

…KAL ORT PoR。

by SIZER（スコアネームではありません）

●プレイランドエフワン（宮城）

八千代鮫（ボブ）氏、VMT－ABU氏、CHAT－あるじーぶー氏、J.G.K－ALL㊗氏、ご来店ありがとうございました。

●トミームナコ（群馬）

ついにバーチャロンオラトリオ・タングラムを初プレイですのっ。フェイちゃんの魅惑のダンス（開始時の腰ふりダンス）に見とれてあっさりまけちゃったのっ。でもめげずにフェイちゃんでクリア目指してガンバってるのっ。

P.S.センチTV化やったね〜でも明日香ちゃんがでるまでかなりかかっちゃうのっ。うるうる。

by とのまくん

●プレイシティキャロット二荒（栃木）

これからの梅雨の季節にグッドニュース。PC二荒では雨の日に来店するとサービスチケット配布中。雨の日もレッツゴー！ゲーセン。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

今さらだけど、VF3（チームバトル）が入りました。

●ゲームソニックビーム（千葉）

セガラリーチャンピオンシップ2のデラックス筐体タイプがなんと4台通信で稼働中です。ここはもうみんなで多人数プレイで通信対戦をやるしかないでしょう！っていうかやってください！（3Fも営業中なのでヨロシクね！）

●NEWパンアップ（千葉）

4月10日をもちましてNEWパンアップは一時閉店いたします。来店していただいたみなさまには大変感謝しています。

P.S.4月10日は…

常連代表SPD－水無月愛理㊕

●熊谷ガリバー（埼玉）

バーチャロンオラトリオタングラムがすごい盛り上がりようです。大会も行ってますので、このゲームが好きな人はぜひ来てみてください。

ハイスコアのほうも相変わらず盛り上がっています。セガラリー2や、ビートマニア2ndなど、多くの人たちがスコアを狙っていて熱いです。

担当 IQ?

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

『土下座やめますか？人間やめますか？』

土下座の国からやってきた中村8級さん麻雀くるっていってたのに…。

by 兄夫

●TILT神保町（東京）

4月4日の夜の水道橋駅改札口にて3人ぐらいのアントニオ猪木が「ダーッ！」と叫んでいたらしいです。それはともかく先月の締め切り直後にやっとうちのバトライダーも「B」になりました。あとはあんま変わってません。それじゃ。

ミサイルとレケブッシュ好きな弟夫。

●荏原ゲームコーナー（東京）

えばせん常連紹介 EGC－ねこの場合

ねこは人当たりのいい優しい奴なのですが、きっと18才未満なので見つかったとたんにツマミ出されてしまいます。

この間はB1のプロップサイクルまで潜入。あと、自動ドアが開かないくらい軽いのもコマリモノ（まあ、ねこだから）。

レートアップエンジェルじっくり育てると128倍の巨乳にフ…やだなあ。ピーカブーなのでスーパーパンチアウトでも可。きいろだから×2うきゅ♡（NGワード）。ネタてーきょー、SSC－VAP（プリズム番長）

●Jogo江古田店（東京）

コナミのレースゲーム、レーシングジャムがあります。どなたかやってください。お願いします！なんちゅーか、ワシにゃ〜できん!!

●P.C立川店（東京）

今回から目指せハイスコア!!の一部に掲載されることになりましたP.C立川店です。これからもより高いスコアを常連のプレイヤーを中心に頑張っていきます。よろしくお願いします。

P.S.京都からご来店のDNAさん、QQQさん、どうもありがとうございました。

店長金谷&スコア担当大原

●AMファクトリータイムマシン（東京）

みなさまお騒がせして申し訳ございません。実はお店まだやってます（笑）。

ストEX2、ZERO3も入荷予定となっています。しかもバーチャロン・オラトリオタングラムが50円で稼働中！みなさん遊びに来てください。

P.S.新店員&新スコア担当のマルシゲです。今後ともよろしくお願いします。

前スコア担当のYuu氏（EGO氏も）ご苦労さまでした。

by ⑨

・新人店員のまるしげさん最近コワイです。お客が半分に減ってしまいました。誰か彼を止めてやってください。

by すえぞう（&常連一同）

●夢空間ファンタジー（長野）

当店は（あいかわらず）レゲー中心に営業しています。スタグラ2がドッチボール部とソニックウイングス1の間にあったり異様で温故知新です。目指せレゲー率80%って感じ。

by 店員A（Bはいない）

●H・T・E・アーサー（長野）

捕まえても逃がしてあげる、「Catch&Release」の精神が大切です（謎爆）。

EDO君、東京での新しい生活はいかがかね？EDO君が大学なんかに受かってしまったから、こっちはもうパニックだよ。大島君が君の分、苦労してるぞ！

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3－3－9　☎(042)524－1156

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ωゾーン)連付	53,725,620	ハルオ・ゴンオ ク トCCOOD XYZ	ALL すご ！ さん でもオン ン
2	Gダライアス (μゾーン)連付	33,994,390	4649 ノクダ連合 バチ.ロしてる場合か	ALL ？
3	バトルガレッガ (G－913)連付	15,382,940	漢塾四号生筆頭HF お茶ください	ALL 鳥230万
4	レイスト ム (R GRAY1)	16,535,950	とりあえずPC立川を よろしくね店員OK	ALL 700万キ うすくこると思う
5	ナムコクラシックVOL.1 (ゼビウスアレンジ)㊤	6,224,300	ALT AKI	ALL
6	プチカラット (腕だめし ふつう)	16,925,290	大原君 金貸して	ALL サファイヤ使用
7	D&DRT O D (ファイター)	1,142,001	闘う戦士SMK師匠 ゴルナ P 38	ALL D&D復活記念
8	ビッグトーナメントゴルフ	－22	ニ オリエンタルゴル フクラブ会長SMK	ALL ドイツ人使用 日本コース
9	R TYPE連付	2,185,200	べっぱこEZN 石井ぜんじ氏来店求ム	2周ALL
10	ウインターヒート (ショートトラック)	43"26	ワイはゴルや！プロ猿 ファーゴルや！SMK	リンク使用 1P側 1523点

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=10(13)
東京都杉並区下井草2－44－7　☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サシつす!!	104,400	よーじ	ALL
☆	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	60,036,800	IML 星白金 YUJ	ALL
☆	ブレイジングスタ (アシュスティルム	67,905,800	ML－星白金 YUJ	ALL
4	ブレイジングスター (D.NO135)	60,481,860	IML 星白金 YUJ	ALL
☆	私立ジャスティス学園 (フリーセレクト)	13,685,200	ML 星白金 YUJ	ALL 雹&恭介
6	Gダライアス (ゾーンν)	37,727,480	クレオネとゆかいな仲 間たち	ALL
7	プチカラット (うでだめし、ふつう)	2,111,150	よどさん	ALL
8	ビートマニア2nd MIX (ノーマル)	337,143	YUJ	ALL
9				
10				

G'－Model ☆=0(2)
東京都千代田区神田神保町1－26　1F　☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,151,300	KMT	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,998,800	大船小次郎	2 6
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	2,345,800	ペンダンティー俺に一 人くれ!!	2－7
4	魚ポコ	4,443,100	ECM ZENJ.	ALL
5	だるま道場	62,790	神保町ダルマ倶楽部	7面
6	奇々怪々	187,800	無限の自由人	5面
7	プチカラット (うでだめし かんたん)	3,308,750	すぢと帰ると猫耳とト ミヤマ	ALL
8	ハトライター	2,844,300	超能力者X	5面 上級 超能力者チーム
9	ブレイジングスター (ウィンディナ)	1,020,270	たびびと	3面
10				

AMファクトリータイムマシン ☆=0(8)
東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎(03)3987－1573

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	鉄拳3 (ジュリア)	1'08"18	ワクソー とんなこ すごくてもすえぞう	ALL ヒルトの右脚っス
2	鉄拳3 (ブライアン)	1'07"28	テキトーザベル	ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ	2,217,800	アウクソー FEMC すえぞう	2－6 1周目残×2 ハスタ ランチャー付
4	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	113,907,360	VULM－ 両替士DON	ALL 残×0
5	バトライダーVer.B (TRAINING)	4,127,460	TSR	ALL 2面 空
6	バトライダーVer B (NORMAL)	8,792 310	廃人モード マルンゲ	ALL だ 明日ってどっち？
7	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	16,094,310	TAK ブラックスネイル	ALL 勲章落ち
8	バトルガレッガ (グラスホッパー)	12,519 270	CASな人	ALL 勲章落ち
9	リアルバウト2 (ジョー東)	998,700	テキトーザベル	ALL よくわかんにゃい
10	メタルスラッグ2		スコア募集中!!	

Jogo江古田店 ☆=37(93)
東京都練馬区旭丘1－71－10　☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ブレイジングスタ (ウィンディナ)	66,099,900	宇宙公務員 前田愛	1c ALL
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (リュージュ)	34"405	ザ♡キラ トマト	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (エアリアル)	279.75	え び	満点×2 うちとめ
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (ボブスレー)	37"49	LKR－S	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (アルペンスキー・Gスラローム)	1'11"17	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (アルペンスキー・ －G	1'11"80	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (スノーボード)	49"00	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックinナガノ (スピードスケート・1500m)	1'29"00	LKR	
9	リアルバウト2	1,385,900	こんしゅうのれぇさぁ	ALL ジョー東
10	バトルトライスト (New Ver.)	286,400	ベトコントリアン	ALL バイツ いちおうALL

荏原ゲームコーナー ☆=1(425)
東京都品川区旗の台3－12－3J・BOX内1F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	電車でGO！2 (特級)	177.8km	ワタシたつすカン運転 長EGC TERU君	ALL
2	ぽっぷんぽっぷ (ひとり、ふつう)	1,304,200	めんとくさかり番長 JAG MIYA氏	ALL Mゾーン
3	エアガイツ (Jo タイム)	4'53"14	タンゲ 券中の人 別 名べたつまゆみちゃん	ALL
4	エアガイツ (Jo.スコア)	103,170	みんな、タンゲ にな っちゃえばいいのに	ALL
5	侍魂 (覇王丸)	961,050	苦 の時間帯バトル タンゲ VSタイナ	ALL 天覇チャンス 1回のみ
6	ブレイジングスター (アリュステルム㊤)	45,934,210	秋葉原至高去組番長 EGC SPT	7面ラスボス最終形態 絶対個命数示録
7	メタルスラッグ2	3,913,100	とりあえずIGAと入 力JAG MIYA氏	6面
8	サーティテスト	残り24"06	竹芝の苦労人番長 OYA G	ALL (91点) 本人曰くマジ
9	グラディウス		次は点数も書いてね？ JAG ぺん茶	5周目7面
10	自動ドア	開かない	EGC ねこ	脱出失敗

ゲーム倶楽部大船店 ☆=5(44)
神奈川県鎌倉市大船1－23－28万屋ビル1F　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	2,401,100	KMT	2 8
★	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	3,061,400	KMT	ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,108,000	KMT	ALL 残×2
☆	エアガイツ (李書文)スコア	114,120	Sn Run－Y	ALL
5	エアガイツ (李書文)タイム	4'16"18	Sn Run－Y	ALL
6	魚ポコ	3,687,200	ECM ZENJI	29話
7	バトライダー Ver B	11,571,450	PLF	ALL 5ボス×2
8	ファイナルファイト (コーディー)	4,148,610	これまつ	ALL ㊤
9	ファイナルファイト (ハガー)	4,521,570	これまつ	ALL ㊤
10	ガンバード (バルナス)	2,215,800	J・G・K－ALL㊤	ALL ㊤

東京レジャーランド小岩店 ☆=2(12)
東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	電車でGO！2 (ほくほく線 上級)	276.5km	けーてき1ミス DE	残156秒 99点 EXC×3 ALL
2	電車でGO！2 (京浜東北線)	226.7km	リーチすらかからん DE	残121秒 98点 EXC×2 ALL
3	電車でGO！2 (特級こまち)	211.8km	TBS	残70秒 100点 ALL
4	セガラリー2 (プラクティス、マウンテン)	3'03"22	TRD	カローラ MT
5	セガラリー2 (プラクティス、超上級)	2'38"61	FMX	プジョー MT
6	ビートマニア2nd MIX エキスパート、テクノ	924－101－5－2	KOS hq	
7	ハトライダーVer B	10,295,050	今井和	6面＋2面 上級
★	セクシーパロディウス	7,089,300	亡き我が兄に捧ぐ ZBL R 18段	オプション使用 ALL
9	ザ ウス オブ ザ デッド	103,600	DMC チョイ	ALL ランク1
10	バトルトライスト 新バージョン	280,800	KOS－KS	P×ALL ザンコク使用

タイトーイン町田店 ☆=3(265)
東京都町田市原町田6－14－8　☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ぽっぷんぽっぷ	2,010,200	タディ	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd (オロ㊤)	7,405,200	谷友里恵いし	ALL 夜行魂
3	Gダライアス (μゾーン㊤)	32,205,200	ヒバリーヒルズ青春白書	ALL
4	Gダライアス (νゾーン㊤)	37,955,640	猪木引退 岸部シロ 破産	ALL
5	Gダライアス (οゾーン㊤)	53,780,600	(マグラー)岡田嘉穂	ALL
★	ストリートファイターⅢ (オロ㊤)	6,530,000	CYR KSL WARRIOR	ALL ギル120万
★	ストリートファイターⅢ (ユン&ヤン㊤)	5,724,900	格ゲーデウュー？ まくフーャ夫！	ALL
8	コズモギャングザビデオ ㊤	16,483,680		ALL 4ミス
☆	魚ポコ	6,157,500	FK モリソウ	ALL 53 13 13 23
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	2,529,400	Y T東海	6面
2	マーヴルVSカプコン (モリガン&シャドウレディ)	1,273,300	濱田 光	1コインALL
3	マーヴルVSカプコン (モリガン&ガンビット)	1,290,800	根津 基	1コインALL
4	ゼロガンナー (コブラ)	1,559,600	RJ	1コインALL ノーミス
5	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	88,581,710	KAZ	1コインALL
6	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	72,948,750	JESUS	ラスボスで死ス
7	私立ジャスティス学園 (ひなた&将馬)	2,336,400	SAI	1コインALL
8	私立ジャスティス学園 (ひなた&雹)	3,615,400	CBZ	1コインALL
9	私立ジャスティス学園 (岩&ティファニー)	2,370,500	CBA	1コインALL
10	私立ジャスティス学園 (岩&さくら)	4,068,800	CBA	1コインALL

トライアミューズメントタワー ☆=2(23)
東京都千代田区外神田4－3－10　☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハイパーストリートファイター (ロードブリティッシュ)	1,795,400	ふえん	ALL AvTO ノーミス
2	Gダライアス (νゾーン)	38,326,250	トンファー (ケモノ師匠)	ALL
3	Gダライアス (οゾーン)	54,051,450	金澤君	ALL ソリッド×2 くぢら42几落ち
4	プチカラット (うでだめし ふつう)	16,913,840	間宮君	ALL サファイア
5	サシつす!!	104,400	PE使い B M	ALL 理論上カンスト
6	バトルトライスト (NEW Ver)	223,700	MMTマメミム	ALL ナゾド使用 パーフェクト!!
★	アルゴスの戦士	9,785,960	AZU RVF H S	ALL
★	アルティメットエコロジー (連付)	2,531,600	CRM ZAC－改造 人間－ドゾンばち	ALL ビバ2千 ボスはすべて自爆します
★	アルティメットエコロジー (連無)	2,397,200	CRM ZAC－Ri star－ドゾンはち	ALL 残×0 ヒバなし える
★	パイプドリーム (Cコース・連付)	5,156,720	淫獣聖戦TZW	ALL あと3000点

中央プラザ大泉店 ☆=0(23)
東京都練馬区東大泉1－35－6永楽ビル2F　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハトライダー	10,789,140	M K	7面上級 MARIA使用
2	ライデンファイターズ2	91,389,470	M K	ジャッジスピア ALL
3	ライデンファイターズ2	101,627,400	BCG	スレイブ ALL
4	ライデンファイターズ2	97,260,270	A	ヘルダイバ 7面
5	上海万里の長城	308,100	M H	クラシック 16面
6	上海万里の長城	518 400	けんぞー	グレートウォール 30面
7	上海万里の長城	723,990	STS	北京 ALL
8	ピンボールアクション	3,225 820	STS	
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝3（325）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,861,100	☆CATS り	ALL (連)
★	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,871,200	G CRUSH 真ブロン	ALL (連)
★	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,396,800	G CRUSH－CYA	ALL (連)
★	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,524,500		ALL (連)
★	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	2,095,300	☆CAT'S きみちゃん	ALL (連)
★	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,197,000	G·CRUSH ROK	ALL (連)
★	豪血寺一族2（アニー）	8,588,200	☆CAT'S きみちゃん	ALL (連)
★	豪血寺一族2（金田朗）	4,931,000		ALL (連)
★	コラムスII	31面	SH ス	スコア 78,433 ジュエル 3,967
★	ストリートファイターII（ガイル）	2,385,100	CST(ゆ)	ALL つめ×0 D×71

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（31）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	107,574,980	Joupiuss v R	ALL 残×0 2P側
2	ライデンファイターズ2（スレイヴ）	104,345,120	キーワードはゾクロ香	ALL (連)付
3	怒首領蜂（TYPE－B）	453,694,280	HLK	ALL 残×0 SHOT強化
4	ストライカーズ1945II（震電）	2,274,100	HLK	2－8 (連)付
5	ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,924,000	TAD	2 5 (連)付
6	戦国ブレード（アイン）	1,802,300	(ゆ)おさる	2－7 (連)付
7	パズルボブル4（ひとりでパズル）	172,474,180	Joupiuss v R	ALL ふつう
8	スーパーパン（ツアーモード）	447,360	ウルヴィー&マスィーン	1－9
9				
10				

プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0（1）
静岡県静岡市中吉田15－8プラザアピア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（タイム、韓大韓）	5′37″53	GSX R	ALL
2	エアガイツ（タイム、李書文）	5′54″76	ヒロスエ命	ALL
3	エアガイツ（タイム、陽子）	6′34″67	おすぎ	ALL
4	エアガイツ（タイム、佐助）	6′37″81	K F	ALL
5	エアガイツ（スコア、韓大韓）	92,580	GSX－R	ALL
6	月華の剣士 タイムアタックモード	29人斬り	K F	楓使用
7	月華の剣士（李烈火）	1,092,700	D S	ALL
8	月華の剣士（鷲塚）	1,384,500	K F	ALL
9				
10				

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）
富山県砺波市新又147－1 ☎(0766)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	4,054,620	YAS	R－6
2	ブレイジングスター（ヘルハウンド）	28,887,210	いたくら	ラスボス
3	ファイナルファイト（ガイ）	3,310,290	H T	ALL
4	私立ジャスティス学園（さくら&あきら）	1,562,200	HAB	ALL
5	レイフォース	4,599,200	H S	ALL
6	エアガイツ（佐助）	95,390	M T	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（タン）	921,700	BBC雄	ALL
8	マーヴルVSカプコン（シャドウ&モリガン）	2,131,300	PAI	ALL
9	D&DBS O M（シーフ）	3,786,146	パパパパPUFFY	ALL
10	ブレイジングスター（ペプロス）	29,380,130	いたくら	ALL

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆＝1（4）
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	[illegible]（中級）	2′25″70	D HI（D H）	T A完走
2	サイドバイサイド2（超上級）	2′56″56	D HI（D H）	RR AT
3	サイドバイサイド2（初級）	2′18″86	ジャムおじさん	旧バージョン 半年振りのプレイ
4	レーシングジャム（初級）	2′01″857	ジャムおじさん	ツインタイプ 全部門集計超希望
5	レーシングジャム（超上級）	2′25″785	求む「ド(?)ちゃん バイ(?)マンより	ツインタイプ 全部門集計超希望
6	デイトナUSA（初級）	2′10″73	デイトナーズ隊長（リハビリ中）	レースモード完走
7	Gダライアス（ニュー）	35,812,830	MGL ナベ子はバラード上手 AOM	ALL 持ち込み基板
8	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,253,400	H·M	ALL
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（17）
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	中華大仙(連)	696,100	NSZ	ALL 4機設定 シンクロ(連)
2	ピンボールアクション	1,715,860	3クレゲットまで的1つ！悔しい！ AST	玉4つ設定
3	ライデンファイターズ2（スレイブ）	84,598,340	先月集計用紙届かず！ダレノみす？ AST	ALL 初クリア
4	リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,214,300	ノロムコパIII NSZ	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,200,900	NSZ	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（クラウザー）	1,177,200	XJR氏連絡求む。あすたろと!?	ALL
7	熱血高校ドッジボール部	175,200	パロになんざ行かないよ。あすたろと!?	アメリカ 茅野地区ネタ
8	メタルスラッグ2	3,806,450	KOH	ラス面 5面までノーミス
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●グリーンプレイランド（岐阜）
マーヴルvs.カプコン…このシリーズのゲームは、以前から疑似4人用ゲームとしてレバー4つのお店があって、とても熱いゲームであったが、今回はより一層燃えるシステム、ヴァリアブルクロスにより2人のコンビがモニターでガシッと合わさるがごとく、片方がレバー、片方がボタンでプレイすることにより、もっと面白くなりました（本当）。このプレイをする時はレバー4つのお店よりも普通の対戦台で相棒は自分の後方に配置し、レッツプレイ!!交代が重要なゲームだが、文字通りいつ相棒と交代するかのタイミングが、よりゲームン入り込めてイイ感じです。もちろん交代の時は相棒はキャラになりきるかのごとく、飛び蹴りで突っ込むとよし（周りに注意）。ザンギならボディプレスでたのむぞ！（ゲームでは相手に向かってするのだが…）そしてゲージが溜まったらプリクラなどで撮った写真を切って2つにあわせるがごとく合体せよ!!（ラジャァ）…とここまで説明してきたわけではあったがそろそろオチをつけねばならぬ。こんなに楽しい本物なりきりヴァリアブルクロスだが一つ問題がある…それはこの店にはマーヴルvs.カプコンがないということだ…うおお（泣）

●GAME's WiLL（京都）
引っ越しました。 by 大明神&ヅガ夫

●GAME's DRAGON（京都）
スコア担当が事情により（？）もう1年いることになり、スコア集計ももうしばらく続けることになりました。しかしやるものが…。というわけでみなさんなんかやってください（半ば強制）。 by (担)（本人）

●GAME's MiLK（京都）
＊ゲームコーナーフジの藤沢様遠征ありがとうございました。お会いできて嬉しいです。002のみなさま、XRXいしはらくん、RAI君、H・Mさん、来店ありがとうございました。
＊腕は問いません。楽しいサークル作りのためにスコアラー大募集！

●タウンスポットプレイランド（大阪）
●ビートマニア2ndMIX大人気!!茨木では（駅付近では）ここしかないっす。みなさんやりに来てね！（オランダも入荷してるよ！） by 担当

●ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
赤い彗星さん、ねるけえ㊥さん、HRN-OUKさん、ALNさん、HLKさんご来店ありがとうございました。また電話で隠し要素等はお答えできませんのでご了承ください（特に発売間もないゲームに関してはご遠慮ください）。

●アミューズメントスペースフジ（大阪）
GSKさん、いろいろとありがとうございます。またちょくちょく行かせていただきます。あーしかしスコア今月少ねー。 by 店員

●コスミックプラザABC（大阪府）
ただ今、当店ではハイスコアラーの方々の来店を心待ちにしています。ご承知のとおりKHJ氏がウインターヒートをガンバっておられるのですが、本人談「限界が近い」そうです。当店でのスコアボードも新しくなりましたので、ますますのスコアラーの来店をお待ちしています。

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫） by 山げ
毎月、締め切り日近くにもかかわらず、スコアが少なく寒心に耐えない。公認スコアラーサークルJKP（ジャスコ川西店プレイランドハイスコア向上委員会）はスコアラー募集中。来たれ北摂の志士たち。JKP委員長STF－桑名摂津守（お国入りバージョン）

●ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
今年に入ってから（特に3月以降）ゲームをする人（ゲーマー）の数が減りました。もちろんインカムも大幅に落ちました。

●パリオ（広島）
滋賀のかじき様、三重のツォン様、越谷のCRS－ZAP様、福岡のごんちゃん様、はるばるご来店ありがとうございました。
担当 おおつぼ

●アメニティスペースON（山口）
新入生！新社会人のみなさん…5月病の予防薬OZはいらんかネ～!?というわけでAOUショーの目玉ゲームも出そろったところだし～、気合い入れてレッツプレイ！（お金も入れネ！）

●ビッグウェーブ（高知）
ビッグウェーブが4月20日で閉店する確率90%、M－1号が買い取る…2%、存続する2%、その他…6%。この8年間充実しかしてませんでした。
職人OOT氏、放送禁止ギャグのSUB－ゼロ氏、鶴来屋〝南極〟8号氏、東北の〝性義〟ことジャスティスメン氏、ご侵略ありがとうございました。
独立国家「おおなみ」一同

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
・ジャスティスメン社長、8号社長、ゼルナム族1号社長、MOL－ふるえんも社長、GDS－OOT社長来店ありがとうございました。次はスコアを出してくださいね。
・あ～べ社長、結婚おめでとうございます。

●サブカルチュア（福岡）
ジャスティスメン氏仙台よりの来店ありがとうございます。

●アミューズメントラージ（福岡） by 常連一同
本気になれるゲームが最近ないです。おかげで常連はモンコレにどっぷりはまっています。カードをカードで買う強者まで出る始末です。現在対戦者募集中です。P.S.新人ゲーマー&スコアラー大募集！いやマジで
by カード貧乏筆頭 JAMA

●ゲームスポットフォーカス（大分）
・福岡に行ったFJ－くん連絡ください（T氏より）
・遠征者求む！ホント来てください、まずTELください。待ってます。
M.Ave
ケイブ新作!!コスプレ格闘 コスプレイドどこかで見たよーなキャラばかり…
by コスプレイ怒M.Ave

マンモス城インベーダーハウス ☆=0 (14)
大阪府高槻市北園町18−14　☎(0726)82 -4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトライター	8,075,490	夢さがし	ラスボス 上級 ショーティ
2	マーヴルvsカプコン	2,045,300	ライジングすげー ARIよ	ALL
3	怒首領蜂 (A－TYPE)	258,922,270	へたれ星人㊐	2−7 ショット
4	だるま道場	323,670	つ・ぬーん㊐	ALL
5	ウィンターヒート (スキージャンプ)	156m65	金塊夢さがし探検隊 by●口告	フランス
6	ティップタップ	27,770	銀座ジュエリーまき& マルーセルカキ	2−3
7	マジカルドロップⅢ (ストーリー)	3,079,890	F I N D まつおか☆りょう	ブラックピエロまで
8	マジカルドロップⅢ (ひたすら)	10,474,248	全消し狙ってます (バグなし)	全消し×4
9				
10				

GAME'S DRAGON ☆=2 (41)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTW01F　☎(075)822−3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 スレイブ(フェアリー)	117,092,870	XRX いしはらくん	ALL 2P側 残0
2	バトライダーVer B 4号機、スピーマン、カーペット	14,632,380	うげ ぢ う ガげ た PAL	最終面
3	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	8,192,600	㊐	ALL ㊐
4	ストリートファイターⅢ2nd (いぶき)	4,549,000	㊐ 吉田サンパターン使用	ALL ㊐
5	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	6,339,400	BBC	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	5,632,000	㊐	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	6,916,500	イヤン (意味不明	ALL
8	月華の剣士 (玄武の翁)	4,474,800	ピアン (全く意味不明)	クリアしてない
9				
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆=0 (237)
石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(076)246−6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2 (サターン)	294,500	チャイナまろ	ALL
2	スターグラディエイター2 (レイン)	268,700	カレー	ALL
3	スターグラディエイター2 (オメガ)	211,800	むっしゅむらむら	ALL
4	スターグラディエイター2 (ジューン)	191,600	レッド	ALL
5	スターグラディエイター2 (シェーカー)	170,600	レッド	ALL
6	バトルトライスト (New)	280,600	SR YAM	ALL オーレ ソイ
7	ライデンファイターズ2 (スレイブ	106,311,750	M	ALL
8	ハイパーオリンピックinナガノ (スノーボード)	50"67	BCGくん (カラオケ部部長)	ロシア
9	ハイパーオリンピックinナガノ (スピードスケート500)	30"33	BCGくん (カラオケ部部長)	スウェーデン
10	ハイパーオリンピックinナガノ (スピードスケート1500)	1'33"33	BCGくん (カラオケ部部長)	ロシア

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=1 (4)
大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F　☎(0727)62−6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,338,200	100万おち？	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,686,600	OS−UNI㊄	2−8
3	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	104,708,218	ねるけえ㊐	ALL
4	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	103,347,960	OS−H.G	ALL
5	メタルスラッグ2	4,211,970	TIM−CAA	R−6
6	マーヴルvsカプコン	3,384,600	K·T	ALL ガンビット ロックマン
7	ウインターヒート (ボブスレー)	41"02	ついに全制覇!! これが nWoの実力だオラー	ロシア
8	エメラルディア (アドベンチャー)	2,896,931	パズルゲームも大好き os−HATI	ALL
9	スカイソルジャー	4,269,350	さわだっ子	ALL
10	ツインビーヤッホー (プラクティス)	6,973,000	遠征記念でうきゅ☆ HRN OUK㊐	ALL

GAME'S MILK ☆=23(67)
京都府宇治市大久保町北ノ山101−5　☎(0774)44−5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	109,435,040	GSK	ALL ㊐
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	106,750,820	GSK	ALL ㊐
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	106,329,910	GSK	ALL ㊐
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	106,690,670	GSK	ALL ㊐
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	107,021,760	GSK	ALL ㊐
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	106,481,570	GSK	ALL ㊐
7	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	107,177,690	GSK	ALL
★	フェリオス (イージー)	861,010	天理剣聖TEN	ALL ㊐ 感動のフィナーレ
★	フェリオス (ハード)	1,249,460	天理剣聖TEN	ALL ㊐ 究極のスコアーか？
★	テラフォース	1,710,400	テラフォース友の会 天理剣聖TEN	ALL ㊐

GAME AMZA11 ☆−0 (14)
三重県熊野市木本町620−1　こやま2F　☎(05978)9−0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2	2'45"48	ZZR	プラクティスモード 初級
2	セガラリー2	3'07"58	ZZR	中級
3	セガラリー2	2'55"01	ZZR	上級
4	セガラリー2	2'48"26	ZZR	超上級
5	セガラリー2	4'08"30	ACE	チャンピオンシップ ランチアストラトス
6	セガラリー2	4'09"78	ACE	スバルインプレッサ
7	セガラリー2	4'09"68	ACE	プジョー306MAXI
8	セガラリー2	4'09"60	ACE	トヨタカローラWRC
9	セガラリー2	4'09"58	ACE	ランサーエボV
10	セガラリー2	4'10"49	ACE	フォードエスコート

コズミックプラザABC ☆=15(92)
大阪府寝屋川市早子町18−14　☎(0720)23−1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ウインターヒート (スピードスケート)	32"58010	KHJ	イギリス人
★	ウインターヒート (スラローム)	22"43004	KHJ	ノルウェー人
★	ウインターヒート (ショートトラック)	43"03002	KHJ	中国人
★	ウインターヒート (クロスカントリー)	4'35"66008	KHJ	ノルウェー人
★	ウインターヒート (ボブスレー)	40"51081	S.T	ロシア人
6	ウインターヒート (ダウンヒル)	28"75008	KHJ	ドイツ人
7	ウインターヒート (トータルスコア)	12,442	KHJ	ロシア人
8	マーヴルvsカプコン	1,812,900	無名	ロックマン&ウォーマシーン
9	月華の剣士	32人斬り	BAK	斬鉄使用(技)
10	パズルボブル4	5,489,850	AAA	1coin 15ラウンド

タウンスポットプレイランド ☆=0 (183)
大阪府茨木市中津町4−3　☎(0726)36−5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,273,700	地獄元帥シュダ2	ALL アルフレッド有
2	リアルバウト餓狼伝説2 (ボブ)	1,214,700	愚地独歩	ALL アルフレッド有
3	ビートマニア2nd (ノーマル)	416,393	らあめん★	ALL
4	バトルトライスト (新Ver タケル)	$286,600	Bとマ アリ 2人前	ALL
★	ヴァンパイアハンター (サスカッチ㊐)	2,177,500	ペコ①	ALL
6	スターグラディエイター2 (ゼルキン タイム)	5'14"92	T H	ALL
7	ショックトルーパーズ (サザンクロス×3)	16,873,600	愚地独歩	1cラス面
8	月華の剣士 (サバイバル)	28人斬り	もろっち	楓
9	X-MENvsストリートファイター (リュウ、サイクロプス)	2,684,700	KOS−GHQ	ALL
10				

GAME'S WiLL ☆=19(398)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1　☎(075)711−1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルトライスト (新バージョン)	287,000	MIZ ZZ	ALL タケル
☆	サシっす!!	114,500	WZH	ALL ミィ
☆	セガラリー2 (上級)	2'48"14	ULT みっちいず	ALL プジョーMT SNOWY
4	電車でGO!2高速編 (上級)	251.5km	FEV EX	クリア 135秒 95点
5	エアガイツ (李書文)	111,010	るり色と桜色の心 拓	ALL
6	メタルスラッグ2	6,049,610	ひたすらメタスラ	ALL 残0
☆	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	118,753,040	XRX いしはらくん	ALL㊐ 2P側 残0
★	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	7,798,600	L2A GYO	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	9,101,500	ちまき(兄)恐怖症	ALL ㊐
★	Gダライアス (Eゾーン)	33,918,540	L2A−大明神	ALL ㊐ 512×3

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　(3/22～4/12集計)

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	7	リアルバウト餓狼伝説2	686	SNK
2	1	マーヴル vs. カプコン	652	カプコン
3	2	鉄拳3	464	ナムコ
4	6	バーチャファイター3tb	267	セガ
5	4	バーチャストライカー2	258	セガ
6	7	アームドポリス　バトライダー	247	ライジング/エイティング
7	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	205	SNK
8	5	エアガイツ	187	スクウェア ドリームファクトリー
9	10	メタルスラッグ2	147	SNK
10	－	スターグラディエイター2	133	カプコン

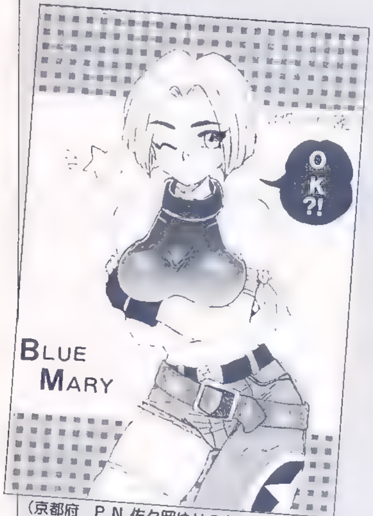
11位	12位	13位	13位	15位
電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム 123	月華の剣士 106	ビートマニア 2nd MIX 100	ストリートファイターIII 2ndインパクト 100	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 98

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	マーヴル vs. カプコン	713	カプコン
2	9	リアルバウト餓狼伝説2	702	SNK
3	2	鉄拳3	517	ナムコ
4	3	バーチャストライカー2	364	セガ
5	6	バーチャファイター3tb	258	セガ
6	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	225	SNK
7	7	アームドポリス　バトライダー	170	ライジング/エイティング
8	5	エアガイツ	155	スクウェア ドリームファクトリー
9	11	ストリートファイターIII2ndインパクト	128	カプコン
10	－	スターグラディエイター2	117	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 114	子育てクイズ マイエンジェル3 113	セガラリー2 109	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム 102	メタルスラッグ2 97

マーヴルと餓狼が併走



(京都府　P.N.佐々岡ゆりのさん)

安定した人気 RB餓狼伝説2

今月は、SNKのリアルバウト餓狼伝説2が躍進してきました。プレイヤー人気では1位に、インカムでは2位と、マーヴルvs.カプコンと人気を二分しています。

リアルバウト餓狼伝説2は、ラインに対する性質が若干変わったという点はありますが、わかりにくくはなっていません。SNKの一連のシリーズをプレイしている人たちには、安心して遊べる内容になっているといえます。

しかし、その分インパクトが弱くなっている点は否定できません。新しいキャラクター、シリーズを作り出す方向で、もっと頑張っていってほしい気がします。

また、キャラクター数を増やすだけでなく、1つのキャラクターの中に多くの要素を盛り込んでもいいと思います。ともあれ、安心して遊べる2D対戦ゲームは貴重。確実な人気が続くと思われます。

さて、今月人気6位のアームドポリスバトライダーですが、このところやや人気を落としています。開発陣は、毎回かならず違うテーマを持って作ってくる感があります。

その点で、バトライダーはバトルガレッガとゲーム性が違い、とまどった人が多かったのでしょう。バトルガレッガ、怒首領蜂レベルの作品は簡単には作れません。

また、永久パターン騒動も水を差しました。不正確な永パ情報を流すのは、誰の利益にもなりません。現段階ではバージョンBには永パは見つかっていません。注意したいですね。

出回り少ないスタグラ2

10位のカプコンのスターグラディエイター2は、出だしの人気はまあまあ。しかし、出回りの数が非常に少なくなっています。

内容は、ポリゴン格闘としては非常に高いレベルの演出をしています。他社の開発陣も、刺激を受けなければウソというインパクトの強さ。しかし、ゲーム性に対する評価は分かれるところ。カプコンというメーカーには、真剣勝負に耐えうる、ゲーム性が高いという信頼感を取り戻すレベルの高さを期待したいです。

来月は、1プレイ100円になったバーチャロンオラトリオタングラムに注目してみましょう。　(石井ぜんじ)

ゲームセンターピノキオ　☆＝0 (37)
兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	鉄拳3(オーガ第2形態)	56"76	LR・水無	ALL ⓤ付
2	鉄拳3(ガンジャック)	1'37"58	DAN	ALL
3	ゲットバス	10,700	Y Y	ALL バンス
4	ウインターヒート(スラローム)	23"21	CAN	
5	ウインターヒート(ボブスレー)	41"03	CAN	
6	ウインターヒート(スピードスキー)	11"067	CAN	
7	ウインターヒート(総合)	11,770	CAN	
8	リアルバウト餓狼伝説2(ロック)	839,300	DCゆ	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説2(アンディ)	837,400	DiCあ	ALL
10	リアルバウト餓狼伝説2(ホブ)	834,800	M K	ALL

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝4 (20)
兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ショックトルーパーズ	31,356,100	JKP　ACE	ALL 連ナシ
2	バトライダー(Bバージョン、上級コース)	10,689,700	JKP　ACE	ラスボス ボスチーム
3	バトライダー(Bバージョン、上級コース)	10,381,630	毒舌トーク キトミ	7面ボス エディット
4	メタルスラッグ2	4,801,170	ラスボス	ALL 残×1
5	マジカルドロップIII(ストーリーモード ふつう)	2,805,208	M S	ゴーブ ダークピエロまで
6	ブレイジングスター(ベノロス)	20,463,070	JKP　和泉	6面 連アリ
7	スターグラディエイター2(レイン)	237,000	お試しスコア JKP　D M翔	ALL
8	スターグラディエイター2(レイン)	7'10"03	JKP－D M翔	ALL
9				
10				

ファミリーガーデンパートIII
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2(ビリー)	979,600	Y S	ALL アルフレッド有り
2	リアルバウト餓狼伝説2(青マイ)	880,600	MUL	初ALL EDサイコー！
3	リアルバウト餓狼伝説2(リック)	604,600	RYO	ALL やっとクリア
4	月華の剣士(雪)	1,388,900	RYO	ALL 200万はキレイで
5	月華の剣士(鷲塚慶一郎)	1,145,400	KID	ALL 余裕で難しい〜
6	月華の剣士(李)	723,200	MUL	ALL ー ンチェイ また 抜い！
7	マーヴルVSカプコン(ウォーマシン サンヒート)	1,804,200	BS2	オンスロート負け
8	マーヴルVSカプコン(リリス モリガン)	1,746,900	KID	ALL
9	マーヴルVSカプコン(ウォーマシン リュウ)	1,619,100	BS2	オンスロート負け
10	マーヴルVSカプコン(飛竜 ウォーマシン)	1,422,700	SRX	ALL

オキモト　☆＝1 (21)
広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	リアルバウト餓狼伝説2(山崎)	1,505,200	DOI	ALL 1Pプレイ ノーマル
2	リアルバウト餓狼伝説2(ビリー)	1,188,200	AHO	ALL 1Pプレイ ノーマル
3	リアルバウト餓狼伝説2(タンフールー)	1,019,700	UMEのとあME	ALL 1Pプレイ ノーマル
4	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー東)	1,036,100	AHO	ALL 1Pプレイ ノーマル
5	リアルバウト餓狼伝説2(テリー)	1,009,100	HIRO	ALL 1Pプレイ ノーマル
6	リアルバウト餓狼伝説2(リック)	893,800	Y I	ALL 1Pプレイ ノーマル
7	リアルバウト餓狼伝説2(キム)	828,400	Y	ALL 1Pプレイ ノーマル
8	リアルバウト餓狼伝説2(ボブ)	692,800	UMEのとあME	ALL 1Pプレイ ノーマル
9	リアルバウト餓狼伝説2(チンシンザン)	620,400	UMEのとあME	ALL 1Pプレイ ノーマル
10	ワンダーボーイ	772,190	DOI	5－3

パリオ　☆＝1 (2)
広島県広島市中区紙屋町2－2－17　☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バトルサーキット(イエロ・ビースト)	58,427,400	じゃず かぶこま	ALL 残0 105 973
2	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	44,466,000	じゃず かぶこまー	ALL 残0 788 OG
3	リアルバウト餓狼伝説2	1,312,500	ねずぎょ	ALL タン使用
4	バトライダーVer B	13,417,250	XRX　DMO	隠 マニア ヘリコプターヘッド使用
5	プチカラット(むずかしいうでだめし)	2,633,130	ええとこのお嬢様(実は大分市民)	ALL
6	パズルボブル4(うでだめし ひとりでぷよ)	115,613,400	極悪バタフライ	29面 ふつう
7	怒首領蜂(Cタイプ)	208,990,760	STR　IZY	大蜂 ショット強化
8	スターグラディエイター2	282,800	ねずくん	ALL・レイン使用
9	きらめきスターロード	50,200	XRX－クロマティ	ALL㊟ごんちゃん、すまねえ。
10	サシっす!!	$81,200	XRX	EASY設定・ALL コボ使用

アミューズメント・ラージ ☆=0(5)
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー・東)	1,415,100	LLT 吟人	ALL アルフ有
2	リアルバウト餓狼伝説2(テリー)	1,365,100	おとーさん	ALL アルフ有
3	リアルバウト餓狼伝説2(ダック)	1,348,600	LLT－吟人	ALL アルフ有
4	リアルバウト餓狼伝説2(李香緋)	1,326,400	LLT－俗物 局長さん妙子は渡さん	ALL アルフ有
5	リアルバウト餓狼伝説2(タン)	1,307,100	おとーさん	ALL アルフ有
6	エアガイツ(猪場)	108,840	にょしお	ALL 11Rd スコア
7	エアガイツ(李書文)	5'48"95	F.A.N.G－JAMA	ALL 11Rd タイム
8	ブランジングスター(ウィンディナ)	30,169,970	MAY－MLL	6ボス
9	マーヴルvsカプコン 春麗 シャドウレディ	9,999,990+α	のり吉 お疲れさま	ALL カンスト
10	スターグラディエーター2(白虎)	4'53"30	にょしお えっ？来月なの？	ALL

チャレンジバンバン ☆=4(142)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー東)	1,407,900	WSG－だださだ君	ALL
2	サイヴァーン(3号機) ㊙	25,503,670	外道T H	2周ALL
3	バトルトライスト(ゲーリー)(新Ver)	286,800	FAD JAN	ALL AL Ⓟ SPコンボ×17
4	バトルトライスト(タケル)	280,800	FAD－A.T	ALL ALLⓅ
5	バトルトライスト(バイツ)	278,400	FAD－まさき君	ALL ALLⓅ？
6	バトルトライスト(ツァイ)	272,300	キャラ別しないの？	ALL ALLⓅ
7	バトルトライスト(アレックス)	261,100	FAD A.T	ALL P×14
8	バトルトライスト(キタジマ)	237,000	FAD－北島マヤ	ALL P×13
9	バトルトライスト(ナジード)	225,700		ALL P×11
10				

アメニティスペースOZ ☆=1(40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魚ポコ	2,502,900	BEL	5－1
2	プチカラット 腕だめし(普通)	1,940,590	BEL	1c ALL 師匠
3	1943	2,139,980	SYL	St 14
4	V·V	973,680	ABCDEF	53%
5	マーヴルvsカプコン(リュウ·モリガン)	1,640,900	K T	
6	マーヴルvsカプコン(モリガン·春麗)	1,539,900	S T	
7	リアルバウト餓狼伝説2(不知火舞)	990,440	S·T	
8	リアルバウト餓狼伝説2(テリー)	816,500	417	
9	リアルバウト餓狼伝説2(ビリー)	643,000	REN	
10	サイドバイサイド2RR(逆走上級)	3'13"23	バスの運ちゃん	FD AT

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル·アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	974,100	Mr－K·T	ALL 舞
2	マーヴルVSカプコン	1,608,200	Mr－室姫	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd	4,821,800	Mr－MEN	ALL 赤ゴウキ
4	鉄拳3	2'05"20	Mr－D·I	ALL ポール
5	月華の剣士	1,284,700	Mr－URA	ALL 雪
6	私立ジャスティス学園	4,301,900	Mr－GOKO	ALL
7	バーチャファイター3tb	4'57"28	Mr－D·T	ALL KAGE
8	リアルバウト餓狼伝説2	853,100	Mr－END	ALL キム
9	マーヴルVSカプコン	1,591,700	Mr－室姫	ALL
10	侍魂	8'20"60	Mr－FUJ	ALL 蒼月

モンキーハウス本館 ☆=1(394)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サイヴァーン(3号機)	26,039,390	G·M·C.機械T·H㊙	ALL ㊙
★	スターグラディエイター(サターン)	1'29"68	G·M·C 機械 T·H㊙㊙㊙	ALL ㊙㊙
★	スターグラディエイター(ベクター)	2'01"13	G·M·C 機械T H㊙	ALL ㊙㊙
★	ナックルヘッズ(グレゴリーダレル)	2,226,800	G·M·C 機械T·H㊙	ALL ㊙
5	スターグラディエイター2(シェーカー)	4'19"64	拓銀	ALL ㊙
6	スターグラディエイター2(ゼルキン)	3'36"00	クロンダイク7星人 つまらんよ	ALL ㊙
7	バトライダーVer.B	15,953,530	運？？名無し(へぼい人)	ALL
★	ナックルヘッズ(クレスティンミャオ)	1,533,400	G·M·C.機械T·H㊙	ALL ㊙
9	スターグラディエイター2(ゴア)	169,600	J.O	ALL ㊙
10	スターグラディエイター2(ベクター)	184,700	MIYてきとー	ALL ㊙

丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,029,500	RSR	李香緋 ALL
2	月華の剣士	1,765,900	777	ユキ
3	私立ジャスティス学園	4,126,600	K I	鑑 京介
4	ストリートファイターⅢ2nd	4,445,000	ゆうき りん	ショーン
5	ヴァンパイアセイヴァー2	1,026,000	PIN	フェリシア
6	ヴァンパイアセイヴァー2	724,400	XJAPAN解散(涙)紫炎 綾乃	モリガン
7	ヴァンパイアセイヴァー2	517,600	ピンク色大好き輔 五十嵐 魅由鬼	バレッタ(ピンク色)
8	ポケットファイター	2,220,700	AXS	レイレイ
9	ポケットファイター	1,360,000	ゴリXⅡ	さくら
10	D&D®S.O.M	2,620,948	ペンペン	マジックユーザー

ゲームプラザ白山 ☆=7(230)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362−2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	バトルトライスト(旧Ver、バイツ)	290,400	特攻 ㊙㊙㊙KMM㊙EX	1c ALL オール㊙ ラス キタジマ
2	バトルトライスト(新Ver、バイツ)	289,100	世界は冷たい ㊙㊙㊙KMM㊙EX	1c ALL オール㊙ ラス アレックス
3	バトルトライスト(新Ver、ナジード)	285,700	参考1 ㊙㊙㊙KMM㊙EX	1c ALL オール㊙
4	バトルトライスト(新Ver、ザンコク)	281,200	参考2 EXレビューUT	1c ALL オール㊙
5	バトルトライスト(新Ver、タケル)	283,500	参考3 EXレビューUT	1c ALL オール㊙
6	バトルトライスト(新Ver、ゲーリー)	283,700	参考4 ㊙㊙㊙KMM㊙EX	1c ALL オール㊙
7	バトルトライスト(新Ver、アレックス)	283,900	参考5 ㊙㊙㊙KMM㊙EX	1c ALL オール㊙
8	マーヴルVSカプコン ガンビット ロックマン	4,686,500	RIN	1c ALL
9	サイヴァーン(2号機)	20,093,930	この世の果てで叙情デスを唄う少女SX	1C 2周ALL ㊙ありがとうカネコ
10	スターグラディエイター2(オメガ)	4'50"30	キャラ別集計ですか？ ベクター安全性確認	1c ALL 目標3分台

サブカルチュア ☆=7(171)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ゼロカンナー(GUN－SHIP)	1,664,900	FTC－MY	ALL エキスパート ノーミス Ⓑ×11
2	サシっす!!(記憶力KING)	104,400	150円？(笑)㊙長	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー東)	1,382,500	㊙長	ALL Ⓟ×10 アルフレッド有
4	侍魂(ナコルル)	958,400	MRY	ALL
5	バトライダーVer B(カーペット)	15,983,110	名無し	ALL 上級コース
6	私立ジャスティス学園(鑑·恭介)	11,133,900	ジャスティスメン	ALL㊙㊙
7	ライデンファイターズ2(HELL DIVER)	91,054,980	出雲良子の許嫁	ALL ㊙ 残×0ミクラス×16
8	マーヴルVSカプコン(春麗 シャドウレディ)	9,999,990		ALL ㊙㊙ 2チーム目でカンスト
9	スターグラディエーター2(レイン)	289,400	何で欠回や？㊙長	ALL
10				

ビッグウェーブ ☆=3(52)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ポール)	59"58	ジャスティスメン	ALL 高知侵略記念
2	鉄拳3(シャオユウ)	1'16"15	仙台の快男児、東北の性義！ジャスティス男	ALL 高知侵略記念
☆	バトライダー(上級 Ver B)	19,647,560	点だけ低い CAOS－長田仙人	ALL エディット面セレ有
4	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	6,370,500	鶴来屋8号室	ALL 高知蹂躙記念
5	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	6,371,100	BBC	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd(ショーン)	5,414,000	やはり師匠よりも強い。やる気が違う。BBC	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,459,800	ささお	ALL ジョー P×16 アルフ有
8	D&D®S O.M	3,888,767	Iタイプ「ハナノケイジ」はくだ	ALL ファイター 4分の13 バク無
9	バトルガレッガ(ノーマル機、鉄の鯖)	14,508,420	父親にファミコンねだって15年！おとこけ	ALL 鳥直前59万
10	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,076,080	㊙	ALL 1面終了5万

ゲームスポットフォーカス ☆=2(2)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32−4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2(山崎竜二)	1,450,500	はてな	ALL ㊙有
2	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー·東)	1,333,800	YOS－JAC	ALL ㊙有
3	リアルバウト餓狼伝説2(秦·崇秀)	1,298,800	JYO	ALL ㊙有
4	リアルバウト餓狼伝説2(キム カッファン)	1,296,300	I·N	ALL ㊙有
5	リアルバウト餓狼伝説2(タン·フールー)	1,271,300	真生F友会 花屋OBQ	ALL ㊙有
6	エアガイツ(李·書文)	104,650	YOS－JAC	ALL ㊙有
7	エアガイツ(サスケ)	97,330	Kま	ALL ㊙有
8	パズルボブル4(ひとりで対戦 ふつう)	12,316,680	M J	7R
9	パズルボブル4(パズル·お子様)	84,163,220	真生F友会 ACE K	ALL
10	ライデンファイターズ2(スレイブ)	103,703,040	S T 神威mkXⅦ	ALL ㊙有 ㊙ ㊂×20 ㊙×0

ホワイトハウス箱崎店 ☆=0(75)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	Gダライアス(ゾーンv)	38,497,850	ROBOCOP	ALL 連付き 512×1 EA×9
2	バトルガレッガ(4号機)	15,757,980	おーちゃん(鳥260万)	GEBOKJ氏&吉村氏に感謝！
3	バトルガレッガ(ガイン)	15,826,980	WGFC－亜美(鳥261万)	[illegible]
4	蒼穹紅蓮隊(三号機 鵬牙)	25,823,025	やっと全キャラALL ウェブ回らない人	ALL連付き Ⓑ×5
5	バトライダーVer E(カーペット×3)	14,829,060	初ALL 結局ダメ！ GzKEN	ALL 上級コース いっぱい落ち
6	バトライダーVer E(マリア×3)	14,483,390	もうすぐ高3 SHC HR	ALL 上級コース
7	ジェミニウィング	1,810,400	ジェミニストWN(210万ぺ スぐらい)	ALL 連付き 残5 Ⓑ9
8	19XX(震電)	10,260,500	Jsかげまろ	ALL 連付き
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=0(34)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン(リュウ&チュンリW)	1,696,800	HTGタカヒロ(ユーロビーター)	ALL ノーマル
2	Gダライアス(ZONEミュー)	32,127,920	SUR ㊙(ビデオまた？)	ALL ㊙ カメ
3	Gダライアス(ZONEニュー)	33,055,900	ISK まさ(店員部門)	ALL ㊙ クリオネ
4	中国龍(エキスパート)	96,666	玉井あゆみ(あつかんしい 見人)	2周目6－3
5	ストリートファイターⅢ ターボ(ケン)	1,361,400	HTGタカヒロ	ALL ノーマル
6	ストリートファイターⅢ(ケン)	3,084,000	HTGタカヒロ	ALL ノーマル
7	首領蜂(Cタイプ)	36,058,730	SUR RAY㊙	ALL しけのび
8	モータルコンバット(ライデン)	20,630,000	SUB ゼロ(キャラ別だよ)	ALL
9	パズルボブル4(対戦)	19,136,210	SUR－R T㊙	ALL ふつう アフム使用
10	パズルボブル4(パズル)	211,640,610	SUR－R.T㊙	ALL W－ZONE

☆獲得数上位店 総評

今回もトップをひた走るのはハイパーオリンピックinナガノで大量の☆獲得に成功したJOGO江古田店。2位との☆差は現在13個、この前半戦での貯金を生かしこのまま逃げ切っていくか。2位のGAME'S MILKは、☆に結びついているライデンファイターズ2が今回で5回目集計を終了したため、今後の順位維持に不安が残るところではないだろうか。

3位には古都京都の強豪店GAME'S WiLLと名門TILT神保町が並んだ。意外と伸び悩んでいるGAME'S WiLLに対して、プチカラットを中心に上り調子のTILT神保町。対照的な両店だが、今後も上位グループの中心になっていくのは間違いなさそうだ。

10位にゲーム倶楽部大船店が顔を見せている。今回はエアガイツでの☆獲得だが、得意ジャンルのシューティングでの活躍が期待されるところだ。

大きな変化が無かった今回の集計だが勢いにのるJOGO江古田店の今後に注目しよう。

☆獲得数上位店（2・28～6・30号時点）

順位	店名	今月	合計
1	JOGO江古田店(東京)	10	37
2	GAME'S MILK(京都)	6	23
3	TILT神保町(東京)	4	19
3	GAME'S WiLL(京都)	3	19
5	コスミックプラザABC(大阪)	0	15
6	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	2	11
7	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)	3	10
8	サブカルチュア(福岡)	1	7
8	ゲームプラザ白山(熊本)	1	7
10	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)	1	5

次回のスコア締め切りは **6月21日** (22日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆＝3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

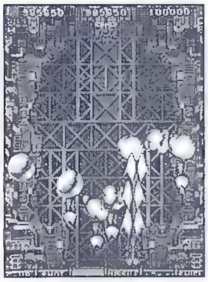
＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
5月発売					
ネオジオカップ98	SNK	スポーツ	8－3	発売中	MVS
オフビートレーサー	SNK	レース	特殊	発売中	大型筐体
ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	格闘	8－6	発売中	
レイディアントシルバーガン	トレジャー/セガ	シューティング	8－3	5月下旬	
ダイナマイト刑事2	セガ	アクション	8－3	5月末	あの刑事が今度は豪華客船で暴走!寿司やトイレを次々投げます。
バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	スポーツ	8－3	5月末	さらに実際の試合展開に近づいた買い動きにかならずハマるはずです。
6月以降発売					
アストラスーパースターズ	サン電子 テクモ	格闘	8－6	6月予定	
ブレイカーズ・リベンジ	ビスコ	格闘	未定	6月予定	
デイトナUSA2	セガ	ドライブ	特殊	6月予定	より派手なドリフトやクラッシュで迫力のレースを楽しめます。
セクシーパチンコリアクション	サミー	脱衣パチンコ	特殊	7月予定	
スペースボンバー	彩京	シューティング	秘密	7月予定	「地球人トモダチ、地球クレ！」の横暴な宇宙人に喝！世界を守れ大統領！プレイヤーを選ばない新機軸シューティングの登場だ！
ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘	8－6	7月下旬	
上海　真的武勇	サン電子	パズル	8－1	今夏予定	
ガンバード2(仮)	彩京	シューティング	秘密	98年予定	彩京シューティングシリーズ最新作登場！内容充実、デモ豪華！帰ってきた空飛ぶ冒険野郎の活躍に期待せよ！
対戦ホットギミック2(仮)	彩京	対戦麻雀	KB	98年予定	対戦キャラクター一新！君の考えたジャンファイターのオリジナルホールド募集中!詳しくは http://www.psikyo.co.jp を見て頂戴!!
発売日未定					
新侍魂(仮)	SNK	格闘	未定	未定	
サイキックフォース2012	タイトー	対戦格闘	8－3	未定	
ソウルキャリバー	ナムコ	格闘	8－4	未定	
アシュラブレード	富貴商会	対戦格闘	8－3	未定	

PRESENT from GAMEST 6月30日

ゲーメスト提供

1 ブイ・ファイブ基板 1名様



前号のシューティング特集は読んでくれたかな？今回の基板は東亜テイスト全開の「ブイ・ファイブ」国内版だ！シューターの方にぜひ！

SNK提供

2 リアルバウト餓狼伝説スペシャル ドミニテッドマインド PS版 20名様



日刊サウスタウンでも紹介済みの「トンでる男」アルフレッドが使える新作ゲーム、「ＲＢ餓狼伝説スペシャル・ドミニテッドマインド」の体験版だ！ただいまアルフレッドFANが急増中！まだ見たことがないキミ、これでチェックだ。

読者サービス部提供

KOFシリーズ フィギュア 各1名様

3 草薙京
4 八神庵





読サビから発売されたばかりのエレガントな新作フィギュアが、プレゼントコーナーに乱入だ！京＆庵ファンはこのチャンスにＧＥＴしよう。抽選まで待ちきれない人はマルゲ屋へダッシュだ！

セガ・エンタープライゼス提供

5 電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム ポスター 10名様



某アイランドでは「電戦トリオ」という呼び名が定着しつつあるオラタン。野郎にとってロボものは永遠の夢だよね。女の子の応募も待ってるぜ！

ナムコ提供

6 鉄拳3 '98カレンダー 3名様



ＰＳ版の「日本の経済活性化に！」なんてコピーも、さすが鉄拳って感じ。このカレンダーでは、各キャラがドレスアップしてさまざまな楽器を奏でる姿が見られるぞ！

EXムック「鉄拳3 パーフェクトガイドブック」に関するお詫びと訂正

この度は、弊社の刊行物EXムック「鉄拳3 パーフェクトガイドブック」に関し、間違いが修正されないまま発売されたことにつきまして、関係者各位に多大なるご迷惑をかけたことに対しお詫び申し上げます。

正　誤　表

技　名	誤（「攻撃力」の項）	正（「攻撃力」の項）
P.208		
その場起き上がり中段キック	メーカー要確認お願いします	10
その場起き上がり下段キック（相手頭側うつ伏せから）	メーカー要確認お願いします	7
その場起き上がり下段キック（相手足側うつ伏せ寝から）	メーカー要確認お願いします	7
P.209		
ホバーリングドクター	メーカー要確認お願いします	特殊行動
セーフティードクター	メーカー要確認お願いします	特殊行動
ゴールテックスステップ	メーカー要確認お願いします	特殊行動
K.E.T.（キネティックエネルギータックル）	メーカー要確認お願いします	50
チェンジポジション	50	10
ピンポイントシャトルベクター	10	上・中段パンチさばき
シーキューブドアイ	メーカー要確認お願いします	下段技かわし
仙人一徹	メーカー要確認お願いします	返し技
ブリリアントペガサスブースター（20連コンボ名称）	メーカー要確認お願いします	20(50)、20、10、10、10、10、15、15、10、10、13、10、10、10、10、7、10、7、12、13



また、5月18日に発売されました第２版以降は間違いが修正されたものとなっております。　EXムック編集部



●酔った勢いで、なぜかDS-1とプレステ用RPG「X」の早解き競争を敢行することに。敗者はいなりんにサターンを5K円で売らなくてはならないという過酷な条件。スタート時点で13時間の遅れがあったが、なんとか取り戻し今や激戦の真っ最中。同社の「E」ムックの締め切りに追われる中、眠気を振り払い、空腹に耐え、憑かれたようにひたすらプレイするRPGのなんと辛いことか。仕事では絶対やりたくないと思った。（C・LAN）



●全国の女学生の制服で、ニーソックス着用が学校指定になっている所があるのだろうか？知っている方はご一報を。
夏が近づいてくると無性にドライブゲームをやりたくなるのが人の常ってヤツだが、なんつーかその最近しばれるドラゲーがねえなあとアンニュイな日々を送っていたところ、突如発表された期待作がデイトナUSA2ってワケさ。なにしろVGMが反則モンだ。光吉さんが歌ってないのは残念だが、楽しみさ。（渕健）



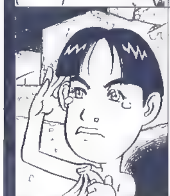
●最近、落合氏の「恥と無駄の超大国・日本」という本を読んでみた。その内容は、もう開いた口が永久に塞がらない状態。「JRフリーパス」って何？で、なおかつ我々一般市民が頑張った1カ月分の給料に相当する額以上の交通費が出る？ただで乗り物に乗れるのに、なぜもらう必要があるのか!?まだまだこんなものではないところが、非常に恐ろしい。この職権乱用ぶりは本物だ。はぁ～もう税金払いたくねぇ！（ワイルダーKEI）



●よっ！俺々GYV。最近どうよ？どうでもいいけど最近日曜日の昼間に日テレで「GYUと抱きしめたい」とゆう番組がやってるんだけど、自分と名前が似てるせいか、なんか気になる今日この頃。ジャニーズJrもいっぱい出てるし、なんか毎週観ちゃってたりする。やっぱ今の流行は年下の男の子だよね、ウフッ♡だれか俺をアニキと呼んでくれるカワイイ子紹介してくれ～！（最近欲求不満たまり気味のGYV）



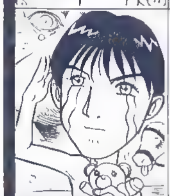
●最近はエアガイツとビートマニアにハマっている。どちらのゲームも最初はまったく興味がなかったのだが、知り合いに勧められてプレイしてみたところ、これがなかなか面白い。こんなに遊べるんだったら、ゲームが出たときからやり込んでいればよかったなと後悔しています。変な先入観など持たず、とりあえずなんでもプレイしてみることの大切さを改めて思い知らされました。（KMT）



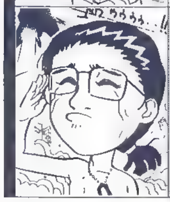
●今日編集部に来ると、机の上にいなりんからのプレゼントのミッフィーのキーホルダーが。ありがとういなりん、大事にします。話は変わって、L'Arc～en～Cielのライブが日本武道館でもありやがる。編集部から歩いていける場所だけに、チケットを取れなかったときのくやしさも倍増のハズ。しょうがないし次回のツアーに備えてファンクラブ入っとこ。（京城）



●いったいいつからこんなことを続けているのだろうか…。現在時刻、午前5時47分。約23時間ぶっ続けでプレイしている計算になる。右斜め前方のモニターでは、C・LAN氏がラストダンジョンに突入している映像が映し出されていた。「まずい…、このままでは突き切られる」そう思った瞬間、C・LAN氏は余裕の笑みを浮かべてこちらを見た。「うわ～負けたくね～誰か何とかしてくれ～」………そして数時間後、負けた。（DS-1）



●アントニオ猪木の引退試合が、ついに終わった。7万人もの観客を動員させた「ミスター昭和プロレス」の最後の宴は、古き良き時代の匂いを感じさせてくれる素晴らしい興行であった。しかしその一方で、平成プロレスの明日を憂いていたことも事実。
でも、心配無用。全日プロ5・1ドーム決戦。メインの三沢vs川田戦は、まさにこれぞ「平成プロレス」と呼ぶにふさわしい名勝負だった。川田選手、感動を本当にありがとう。（こーじ）



●今、TVアニメ業界はエヴァバブルらしい。「アニメが儲かる」と勘違いした商事会社などがドカッとスポンサー参入して、この春のアニメラッシュ。でも、結局アニメーターの給料は10年前から変わらないと聞くし（動画1枚200円…）。質の高いものが作れる製作会社はそう多くないしね。とりあえず、「はれときどきぶた」と「カウボーイビバップ」のスタッフは頑張ってほしいかな。さて、ゲーム業界はそうならないと言える？（北襄）

OPINION 論

追憶のゲームセンター

石井ぜんじ

高校から大学にかけて、僕の行きつけのゲームセンターはデパートの屋上にあった。デパートの屋上にあるといっても、筐体は20台以上あり、立派にゲームセンターといえる規模だった。

当時はゲームセンターといえば暗いイメージがあったが、そこは小学生から高校生までが中心で、子供の遊び場といった感じ。土曜・日曜ともなると、学生が電車に乗ってやってくる。周りは田んぼが多く、遊び場の少ない学生が集まってくるのだ。

そのほのぼの感とマナーの良さは、一種異様なほどだった。もちろん、『ガキ』が中心なので、なんとなくガチャガチャしていてせわしないが、誰もが非常に居心地がよいゲームセンターになっていた。

なぜこのように楽しいゲームセンターにその場所はなりえたのか？それはやはり店員の力によるところが大きい。非常にプレイヤーに近く、いろいろなわがままを聞いてくれたし、立場は違うけど、同じ仲間という意識は強かった。店員もプレイヤーも、どこかで知り合いになっていて、友人の友人の友人というように、薄くつながっていた。こういうつながりは、都会のゲーセンではできにくい。地元に密着していたところに、自然と居心地の良さが生まれる。

また、今と違うと感じるのは、ゲームの質にもよる。よく、『家庭用で練習して、アーケードは腕を見せるもの』とかいわれる。この言葉は、対戦格闘ゲーム全盛の今には、確かに当てはまる部分が多い。

だが、当時のゲームセンターの魅力は、むしろ別にあった。ゲームは一人用だが、そこには百円を投入した者だけが味わえる驚きがある。出かけなければ体験できないびっくり箱、それがゲームだった。そこには、対戦格闘ゲームにはない、ワクワクした感じがあった。

ゲームから夢を奪った元凶に、コンティニュープレイがあったことは確かだと思う。百円投入して、真剣にプレイした者だけが先に進める。そして新しい世界を味わえる。だからこそ、未知との遭遇にワクワクしたのである。

だが、時は流れ、デパートの屋上は遊園地化され、ゲーム台は激減した。ゲームもインカムを求めコンティニューがつき、対戦格闘が主流になった。そんな今、デパートが営業を停止するというウワサを聞いて、何年ぶりか（もう忘れてしまった）に屋上ゲームセンターを訪ねてみた。

ゲーム台はあったが、筐体の数も人の数も、当時とは比較にならない。あの素晴らしかったはずの時は返らない。なぜこんなふうに、誰がしてしまったんだろう？

表紙の裏をとれ

●EX2ですね。ブランカです。欽ちゃんキックです。ブルム使ってたんですがいなくなってんすか…さみしいです。
今はやっぱりオラタンとメタスラ2です。→うまく動かせませんて、本当。でもやりがいがある感が、ひさびさですね。対戦はまだまだだけど。
とりあえずガンキャノンは開発。もっと遊びたいが時間が厳しいっすねぇ。ザク強い。
藤原ひさし

■待って～もうひとこと

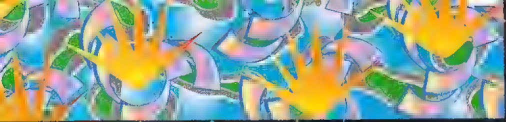
●絶賛発売中（希望）のエアガイツムック、本作のとっつきにくさを200%解消して、エアガイツの世界へといざないます。世界大会を間近に控え、腕を磨くにはこの一冊！続きましては6月発売の電車GO！2ムック。前回の反省をふまえ、攻略の方針から見直しましたので、ぜひご覧ください。ゲーメストムックはあなたのハートにこたえます。これからも応援よろしくお願いいたします。（MOOK班）

GAMEST 6月30日号

■平成10年6月30日発行　第13巻17号通巻226号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ　田渕健康　がっちん
アディオスToshi　ギィ　K－TAN　はまー　GED
珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU
伊勢猫　しじみ　借金　KMT　DS－1　ちゃっきー
RED　京城　フニャ夫　河本きらり屋　P・鈴木
スー　善之字元帥　Mio　福田柵太郎
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　小山内俊明　青木珠美
二田祐樹　遊佐孝之　竹森眞由美
松田史征　我妻禎文　花澤貴宏
岩崎洋子　濱田真一　佐藤潤一
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画


MMV
サクラ大戦2
〜君、死にたもうことなかれ〜
TM
六月二十日発売!!
VIDEO
電影回顧録
〜太正十四年版〜
上巻
帝撃の活躍がビデオでよみがえる・・・。
サターン収録前のクオリティの高い非圧縮ムービーを含め、
「サクラ大戦2」の前半演目を収録した回顧録ビデオ!
・新生花組のメンバー紹介
・太正十四年の思い出(第一話〜第七話)
・横山智佐スペシャルインタビュー
・エンディング(勝利のポーズ集)
横山智佐(真宮寺さくら)
折笠 愛(藤枝かえで) ほか
VPVF-67893 ¥4,800(税別)
VHS カラー60分 STEREO-HiFi
ジャケットイラスト 原画:亀井乾太/仕上げ:プロダクション・IG
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996, 1998 ©RED 1996, 1998
大ヒット御礼 絶賛発売中!!
CDシングル
檄!帝国華撃団(改)
c/w 夢のつづき/檄!帝国華撃団(改)オリジナルカラオケ
定価:¥1,050(税込)/品番:MJDA-90002
CDアルバム
サクラ大戦2 歌謡全集
定価:¥3,150(税込)/品番:MJCA-00021
速報!「サクラ大戦 2 BGM集(仮)」7月下旬発売予定
新たなバイパーズに捧げるハイテンション デジタルサウンド!!
躍動するバイパーズたちのスピード溢れる闘いが
リアルに伝わるハイパーサウンドを、
リミックスバージョン(2曲)未使用曲(1曲)を含め収録。
FIGHTING VIPERS 2
NOW ON SALE
ファイティング バイパーズ2
MJCA-00022 ¥2,310(税込)
©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1995,1998
発売元:(株)マーベラス エンターテイメント http://www.mmv.co.jp/



知って得する(?)小ネタ集

ちょっとした隠し&特殊ものを集めてみたぞ。みんな知ってる!?　担当：GED

過ぎた力が生むものは…

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN®

超強力連続技を知ってしまうと、それ以外の動きがおろそかになりがち。だからこそ、そこで差をつけるのだ。

フィールドコンボに最適のガード不能技

ビルシュタインには、インストカードに載っていない「ギガンティックエクスプロージョン（↓↓＋AB）」という隠しプラズマストライクがある。ゲージをMAX（3ゲージ）消費するガード不能技なのだが、フィールド中ならゲージは使いたい放題。バリバリ使っていこう。通常だと根元の小さい爆風だけがガード不能だけど、フィールド中は爆風全体がガード不能だしね。



ギガンティックエクスプロージョンはガード不能！

まさにゴースト

ビルシュタインは↓↙←↓↙←＋Kで姿を消すことができる。ただし、剣だけは消えずに残っているので、本体の位置はバレバレ。わりとコマンド投げに化けやすいので注意してほしい。



姿は消えても剣は見えてる。挑発してんのか？

浮かせ投げから空中コンボを狙おう

白虎&ライオンは→＋ABでしゃがんでいる相手を投げたときのみ、ハヤトの白虎砲のような浮かせ投げになる。ブラッド&シェイカーにも浮かせ投げがあり、これは相手の立ち、しゃがみに関係なく→↘↓↙←＋Kのコマンド投げでOK。どちらも空中コンボにつなげる重要な投げ技なので絶対に覚えておこう。



放り投げたら、お楽しみの空中コンボの始まり！

ちびっこ&頭でっかち

コア&ルカは、↘↓↓↓↘＋スタートでものすごく小さくなることができる。攻撃力や防御力に変化はないが、小さいのでとにかく攻撃が当たりにくいのが特徴だ。ただし、投げられ判定はあっても、相手を投げることはできないので注意してほしい。

コアが挑発すると頭が大きくなるのは知っていると思うが、これは「絶対安静（↓↓で寝る技）」や「流星招来」中でもOK。ちびっこ状態の挑発なんかは一見の価値ありだぞ。



小さくてもフィールドは通常の大きさだ。相手ガイラフついてきたところで狙ってみよう。

懐かしのガモフ

キャラクターセレクト時にカーソルをガモフに合わせ、スタートボタンを押しながら選択すると、スタグラーでの2Pガモフを使うことができる。ガモフのグッドエンディングに出てくるヤツもこれだ。Bボタンカラーの黒いガモフとは微妙に違うぞ。ちなみに、違うのは[illegible]だけで性能的にはまったく同じ。



背中の[illegible]とか、手の模様とかが微妙に違うんだな。[illegible]

よく見てみると

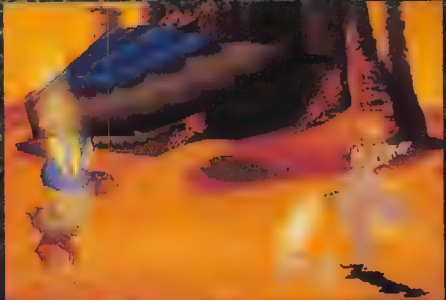
ハヤトの挑発は「遊びじゃねえんだよ」といって唾を吐く動作をするが、じつはこのとき、ちゃんと唾が出ているのだ。ポリゴンで（わずか8ポリゴンとの噂）。B・ハヤトだと赤い唾（赤タン!?）を吐くぞ。



よく見るとポリ唾。地面に残らなくてよかったあ。

すさまじい風圧

ゼルキン&イーグルの挑発は、羽を広げてはばたくものだが、スタートボタンを押しっぱなしにすると、風圧で相手をさがらせることができる。前作にもあった挑発だが、リングアウトのない今作では、とくに意味はなさそう。



風圧での押しは前作にもあったね。

挑発でゲージが溜まる

ベクター&オメガは、挑発するとわずかにゲージが溜まる。さらに、ベクターはそのまま押していると回転し続けゲージが溜まっていくのだ。ま、遅いんだけどね。



クルクル回ってゲージが溜まる。発電中!?

使い所が重要です

プラズマ反抗期

狙い所が難しいのか、巷では見かけないリフレクト、リベンジ。使い所を覚えれば、強力な反撃技になるぞ。

担当：モモヤン

スターグラディエーター2の貴重な防御システムである、プラズマリベンジとプラズマリフレクト。使い方さえ間違わなければ、非常に有効なシステムなのだが、実際に使いこなしている人は少ないようだ。

そこで今回は、プラズマリフレクト、リベンジの使い所などを説明しよう。

リベンジの性能を知る

まずは簡単に、プラズマリベンジとリフレクトの説明をしておこう。

リベンジ（M+A）、リフレクト（M+B）はコマンド入力した数フレーム（約5フレーム）後にバリアのようなものを張る。そこへ相手の攻撃がヒットすると、効果を発揮する。

リベンジを発動した場合には特殊な演出が入り、自動的に反撃する。ダメージは各キャラごとに微妙に違うが、それほど強力ではない。

リフレクトは攻撃を弾き返し、相手に無防備な隙をつくることができる。この隙に攻撃を入れることができるので、ミスさえなければ大ダメージを期待できるぞ。

隙に入れる技はキャラごとに違うが、簡単かつ確実に入れられるのは、プラズマフィールドだ。ゲージを1本以上使用するが、決定打となるに違いないだろう。

リベンジ、リフレクトを使っていく上でもっとも重要なのが、ガード状態をキャンセルして出せる、という事実である。連続ガードの最中でも、コマンドを入れてしまえば、出すことが可能なのだ。



リフレクトで弾いたら、プラズマフィールドが確定だ。

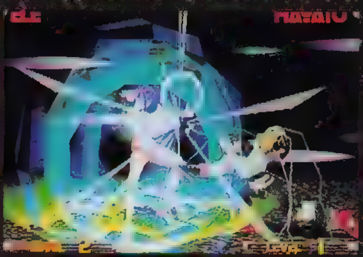
今回は、このガードキャンセルリベンジ、リフレクトで攻撃に割り込む使い方が中心となる。

ストライクを狙え！

では、実際にどういった状況で狙っていくのか？下段攻撃やキック攻撃、飛び道具やジャンプ判定の攻撃などはリフレクトできないので、単発技（連携の起点となる攻撃）を狙っていくのは危険といえる。

確実な狙いどころとは、連携攻撃や連続攻撃の途中である。リフレクト、リベンジは

ハヤトの羅刹斬に対しては





6発目が割り込みポイントになっているぞ。

ガードをキャンセルして出すことができるので、相手の攻撃内容がわかっていれば、割り込むことが可能なはずだ。

一番簡単な割り込みリフレクトは、プラズマストライクに対してだろう。プラズマストライクは発動したら確実に最後まで出てしまうので、割り込みポイントさえわかれば、毎回同じタイミングでリフレクトすることが可能だ。

狙いやすいのは、ハヤトの羅刹斬や、フラットのブラッディブレードなどだ。この技は途中で大きな隙間ができるので、そこを狙っていくといいだろう。

逆に狙いすぎると危険なのは、プラズマコンボの途中だ。プラズマコンボには下段…ックが混ざるルートが多数存在し、途中で止めることもできるので、相手が警戒していたら、危険極まりないだろう。

だが、対ライオン戦では連携に対して、絶対に割り込まなければならない状況があるので注意しよう。ゲージをためておいて必ず割り込もう。

ガードキャンセルリフレクトだが、一つ注意してほしいことがある。連続ガード中でもリフレクトは出せるのだが、リフレクト判定が出るまでに約5フレームかかる、という事実だ。

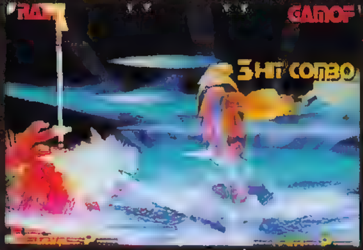


ライオンのAだけの固めは、リフレクト以外では回避不可能。ライオン戦では、ゲージが重要だ。

簡単に言うと5フレームかかるので、連続攻撃の隙間が4フレーム以下だとリフレクトが間に合わず、攻撃を弾き返すことができないのだ。ゲレルトのアンダルシアストームなどが返しにくいのは、この条件に当てはまるからである。

ガードキャンセルリフレクトで割り込もうとするが…





相手の攻撃が4フレーム以内だと、潰されてしまうので注意。

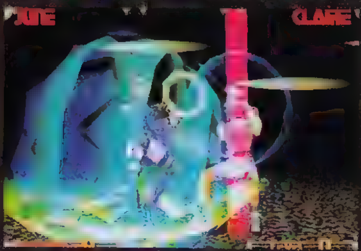
暗転は狙い目？

特殊な狙い方だが、プラズマストライクの出た瞬間をリフレクトで返す方法もある。

ストライクを発動した瞬間の暗転を見たら、A+MもしくはB+Mを入力しておこう。これだけで、確実に返すことができるのだ。もちろん、相手がリフレクト可能なストライク技を出していた場合に限るが。

この方法は、対ゲレルト、クレア戦に有効だ。このキャラのストライク技はどれもリフレクト可能なので、反応さえできれば、確実に返すことができるぞ。ゲレルト、クレアが何も考えずにストライクを使用してくるとは思えないが、暗転したらチャンスと思い、入力しておこう。

リフレクトは普段の立ち回りでは狙っていかず、確実に狙える状況を選んで使っていこう。無闇なリフレクトは、死を招くので要注意。



ゲレルト、クレア戦では、暗転した瞬間にB+Mを入力しよう。

寝る子は育つと言うけれど…

ダウン回避と起き上がりの考察

君は、よけいな追加攻撃をくらってはいないか？そんな時はダウン回避で即起き上がろう。

担当 DS1

キャラクターがダウン属性の攻撃を受けた時、ダウン回避をすることで、ほとんどのキャラの追い打ち（ダウン攻撃）を回避できる。ダウン回避の操作自体は簡単なので、無意識のうちに実行している人も多いと思うが、復習もかねてスタグラ2の起き上がりのシステムを整理してみたい。

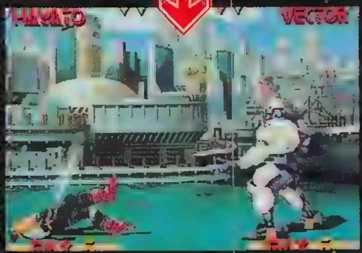
ボタン連打でダウン回避

キャラが何かしらの攻撃をうけてダウンするとしよう。この時、地上に落下する直前にボタンが押されていれば、ダウンせずにその場に着地する。これがダウン回避である。

ボタンが押された瞬間にレバーも入力していると、その方向に対応したダウン回避行動をとる。つまりダウン回避は前転、側転（左・右）、後転、その場の4つから選択可能ということになる。実際の操作は、敵に吹き飛ばされた瞬間から、レバー入れっぱなしでボタン連打すればいいので簡単だろう。

ダウン回避に失敗すると一定時間ダウンした後、前方、後方、その場の3つから起き上がり方を選択する。この場合、何かしらの方向にレバーが入っていれば、早く起き上がることができる（ボタン連打ではダメ）。


ダウン回避の入力受け付けはここから…


ダウンする瞬間まで。意外と短いが、ボタン連打でOKだ。

ダウン回避の重要性とは？

ダウン回避を行えば、ゴアルカの遠心分離をはじめとする数々のダウン攻撃をくらわないばかりか、ガモフ、カテツのコマンド投げなど、起き上がりに重ねられると回避困難な技にも、間合いを離して脱出できる。


ガモフのコマンド投げは無敵のある技でしか抜けられない。要注意だ。

さらに、プラズマフィールド後の敵の攻撃を回避する場合にも、ダウン回避が役立つ。プラズマフィールドは、フィールドの張り方が一様では[illegible]当たった時の吹き飛び方[illegible]そのため、[illegible]キャラのプラズマフィールド[illegible]によっては、フィールドの間合いの離れた状態[illegible]た時に、その後の攻撃が確定[illegible]ダウン回避で[illegible]チャンスが生まれるのだ。



抜け出せる機会は少ないが、あきらめてはダメ!!

その場回避を多用する

ダウン回避は前転と[illegible]起き上がる直前にわずかだが[illegible]存在する。[illegible]ガードできなかったと[illegible]

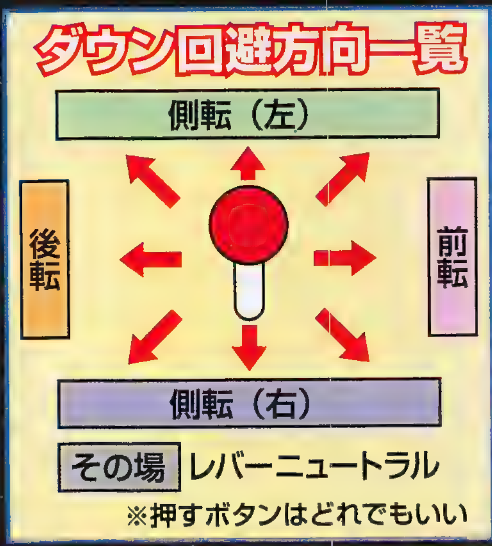
連続技で倒した後、起き上がりに技を重ねて当てるとコンボ表示がつながってしまう。ダウン回避の例もあって、起き上がりにはガードできない瞬間があるのでは？と思ってしまうが、ダウン後起き上がりはガード可能なので混乱しないように。

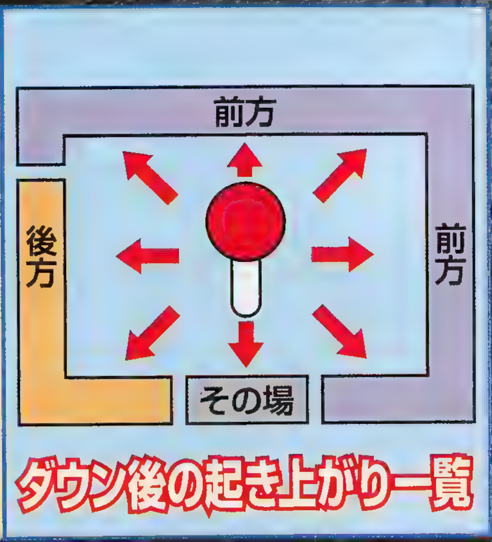
プラズマフィールドの回避においてダウン回避が重要なことは先ほども書いたが、側転のダウン回避をすると、キャラの吹き飛び方によっては敵に接近する起き上がりになってしまう。状況にもよるので一概にはいえないが、フィールドをくらった時のダウン回避は、その場回避がベターだろう。

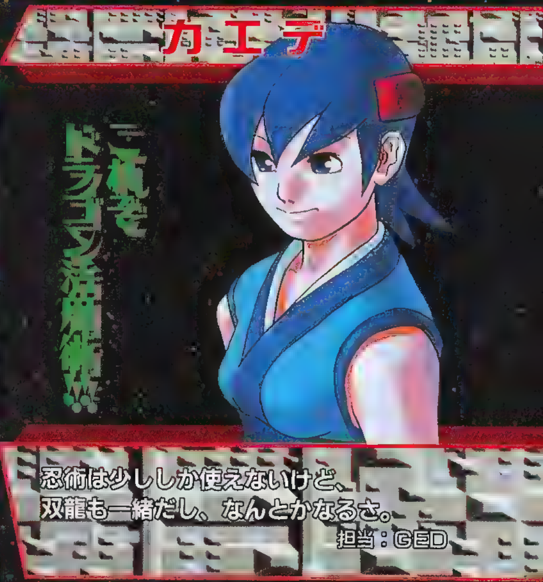
※例外として、[illegible]ダインのキャンティクエクスプロージョンがある。この[illegible]


ダウン後の起き上がりに隙は存在しない。


[illegible]位置で出されたら、[illegible]ておこう。









立ちKキャンセルからの、



双神影は連続技、至近距離での返し技などに使っていこう。

ゴメン 前回の補足

まずは前回紹介しそこねてしまった「立ちK→双神影」という連続技の説明から。

立ちKはリーチの短い上段攻撃ではあるが、コマンドミスが少なく安定して双神影につなげられるので、至近距離での返し技などに使っていく。密着状態から単発の双神影だとスカってしまうキャラもいるので、そういった意味からも使うべき価値は高い。

カウンターで炎龍をくらわせろ！

それでは今回のネタ。氷龍&炎龍の使い方を紹介するとしよう。

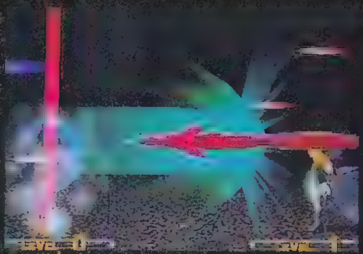
前回でも述べたように、返し技には主に炎龍を使っていく。決して攻撃発生が早いわけではないが、距離に関係なく相手の足元から出現してくれるからだ。

反応がよければ、相手のフィールドをスカしたときの反撃にも使える。強力なフィールドコンボを持つキャラが多いので、狙う機会は多いはずだ。たとえ軸がずれててもちゃんとホーミングしてくれるし、空中からでもいいというのが強み。

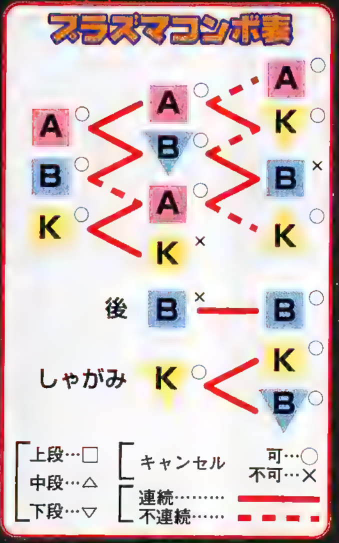
そして、それ以上に有効なのが、隙（振り）の大きい攻撃を読んだときやプラズマストライクを出されたときのカウンター炎龍。通常技などは読みでなければ無理だが、プラズマストライクになら、発動時の暗転に反応して楽に炎龍をきめることができる。

ただし、無敵時間の長い技や足元への攻撃判定が強い技、移動スピードが速い技には通じないという点に注意。一方的に当たり負けしたり、スカって非常に危険な状態となってしまうからだ。

相手キャラの両ストライクが、これらの性質でないなら話は簡単。暗転を見たら何も考えずに炎龍を出し、カウンターをくらわせてやればいいからだ。上級者になると、確定状況以外でストライクを使ってくることはあまりないが、それでも最後に削り目的で使うことは考えられるので、この使い方はぜひ覚えておいてほしい。



暗転に反応し炎龍でカウンターをくらわしてやろう。暗転中もちゃんとコマンド入力を受け付けているので、落ち着いて確実に。



ガードできるか!? 「裏氷龍」

空中コンボやカウンター以外の使い方として、めくり炎龍や氷龍がある。めくりになるのは大別して

・低空氷龍
・跳び越し炎龍

の2種類。

低空氷龍とは「至近距離から相手の頭上をかすめるようにだす氷龍」のこと。こうすると、ちょうど相手の裏にまわった瞬間に龍の攻撃をヒットさせることができるのだ。たとえガードされても、裏に抜けて離れてしまえばかなり反撃を受けにくいというのも大きな利点。

一言で低空氷龍といっても「上り・跳び込み・跳び越し」という3つの状況があり、どれも前述で述べたように「至近距離から相手の頭上をかすめる」のであればOK。跳び越した際のコマンド入力方向は、キャラの向いている（ジャンプした）方向ではなく、相手のいるほうが前だということに注意してほしい。

あと、空中でフィールドを張った後の降下中にも出せるということも覚えておこう。



至近距離から、昇りで氷龍を出すと



通り過ぎた瞬間に攻撃がヒット！ガードしててもお構いなし。

跳び越し炎龍でめくり攻撃！

「跳び越し炎龍」とは、前述の跳び越し氷龍同様、跳び越してから出す炎龍のこと。こうすると相手の目の前でなく背後に出現することができるのだ。当然、相手は逆ガードしなければガードはできない。

そして、相手との間合いに関係なく絶対に相手の背後に出現するので「別に至近距離でなくてもかまわない」という点が、跳び越しからの裏氷龍との大きな違いだ。

跳び越し炎龍は、発動時の暗転を見てからの軸移動でかわされてしまうが、その場合は跳び越し氷龍が当たるということも覚えておこう。

ただし、めくり炎龍はバクチ性が高いので多用は控えめに。いちおう、落ち際に通常技が出せるが、フィールドを張られたらおしまいだぞ。



これは、左から右へ相手を跳び越しているところから。



炎龍だとめくりになる。これは移動されるとスカってしまうが、攻撃を出されるぶんにはOK。



氷龍だと正面に。もちろん、至近距離になるように跳び込んでいれば裏氷龍になる。

ジューン&エル

やっぱり自由度が高かった



空中コンボの破壊力も地上コンボの安定性もジューンのほうが上。あとは好みで。

担当：ギィ

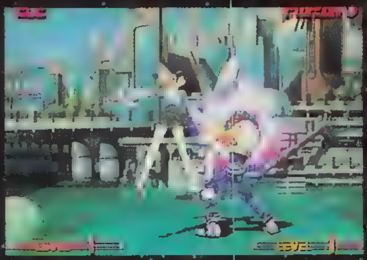
ジューン&エルの最大の魅力はやっぱりその多彩で華麗なコンボの数々。しかし他のキャラのコンボに比べると、破壊力に欠ける点でやや見劣りしてしまう。

しかし技が早く、中段、下段からのコンボも多彩なのでコンボを決めるチャンスは少なくない。ガードを揺さぶり、コンボを確実に決め、威力を手数でカバーしよう。

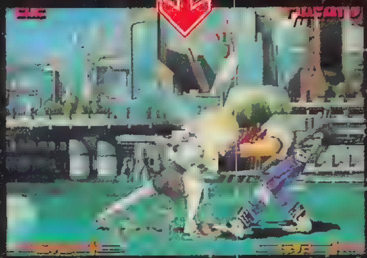
接近手段あれこれ

●空中スターライトシュート

強力な跳び込み攻撃、空中スターライトシュート。もちろん当たればここから連続技、というものが理想だが、ガードされても当然ながらジューン有利なので中、下段に揺さぶるのにも向いている。



空中スターライトシュートで固めて、



中段や下段で攻め立て、



キャンセル必殺技やプラズマストライクでフィニッシュ。

☆おすすめコンボ始動技

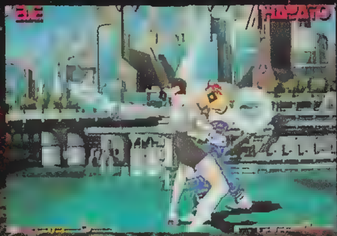
・A
・K
・⬅+K
・⬇+K
・⬅+B

●ノースターショット（⬅＋B）

軸をずらしつつ、攻撃しながら接近することができるが、実はプラズマフィールドに弱いので、狙ってくる相手には多用は禁物。

☆おすすめコンボ始動技

・A
・K
・⬇+K
・⬆+K



この後はほぼ互角なので



投げと出の早い技で選択を仕掛けよう。

この後はほぼ互角なので出の早い攻撃と投げで選択を仕掛けよう。

●連続軸移動

⬇+M～⬆+M～⬇+M…と素早く連続入力すると軸移動をキャンセルして前ダッシュからすぐに軸移動になり、連続で軸移動を繰り返しながら接近することができる。

密着することは難しいのでリーチの長い攻撃を狙っていこう。

☆おすすめコンボ始動技

・A
・⬅+K

始動技別おすすめコンボ

●A・A（またはK・K・K）キャンセルスターライトシュート（またはコメットキック）

リーチがそこそこあり、発生も早いので最も使いやすい。スターライトシュート、コメットキックはガードされても隙はないので出し切ってもOK。ここから再びジャンプやノースターショット（⬅＋B）、軸移動で接近しよう。



攻めを続けたいときはスターライトシュートだ。

しかもヒット確認も容易なので、当たっていたらシャインドリームやビッグバン、またはメテオステップに切り替えることも可能だ。

●⬅＋K・Kキャンセルビッグバン or メテオステップ

発生の遅い中段スタートのプラズマコンボも、空中スターライトシュートからなら割り込まれにくい。

立ち状態の相手に当てればハッピーブラックホールやシューティングスターも連続技になるが…。

●⬆＋Kキャンセルハッピーブラックホール or シューティングスター

⬅＋Kと対になる下段スタートのコンボ。⬇＋K・Kからでもキャンセル可能だが間合いが離れるうえ若干軸もずれるため、コンボが決まりにくくなるので注意。

●⬆＋K～⬆＋Aキャンセルシャインドリーム

ノースターショットから狙うのがおすすめ。

ゲージがあるならシャインドリームの代わりにハッピーブラックホール or シューティングスターでもOK。

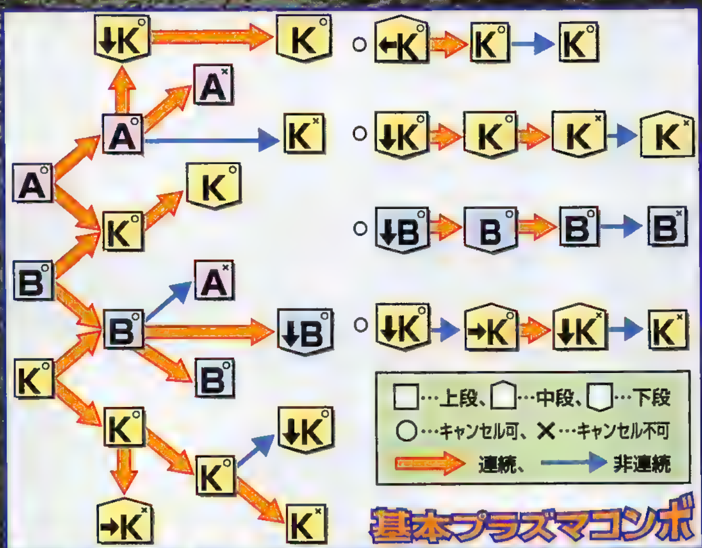
●⬅＋B～⬆＋A～K・K・Kキャンセルシャインドリーム

⬅＋Bからはプラズマフィールドが最も安定だが、ゲージがなければこれがおすすめ。



振り向かせはリフレクトからも連続技になるぞ。

基本プラズマコンボ



ルカ

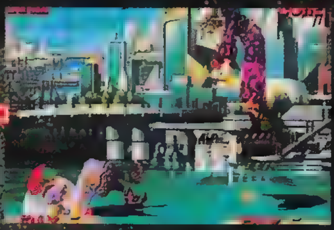


一つの的に絞ったものはないが、色々なものを揃えてみたぞ。

担当：ワイルダーKEI

寝てからコマンドのつけ足し

前々号に寝てからのコマンドの表を載せたのだが、2つ残りがあるので伝えておこう。一つはレバーを真下に入れてKで足払いが、もう一つは↓↑+Kで対空技が出る。それと、これは寝てからのコマンドではないのだが、↑+Mボタンで、前転しながら斜め横方向に移動してくれる。ちょっと特殊な横移動と思ってくれればいい。



うおっ！飛ばれてしまった！



そんなときに使ってみましょう。

通常技はゲージを溜めるために

ルカの場合、プラズマコンボから必殺技を出して連続技にしても、あまり相手キャラに手痛いダメージを与えることはできない。あくまでも、フィールドを当ててからのコンボが主力だ。通常技は、ゲージを溜めるための供給源として活用していこう。プラズマコンボは、もちろん↑+Kからの←+Kがメインだ。←+Kがヒットすれば、落下中のキャラにA→獄炎焼却を当てることができる。他にも、K→K→爆炎投射やK→A→B→爆炎投射がある。また、脚部回転をガードさせてからA→爆炎投射でも構わない。脚部回転は、ガードさせれば反撃をされることはまずない。ただし、これらの攻撃法は横移動で回避可能なため、やりすぎには注意が必要だ。寝てからの攻撃も同じ。やりすぎは危険。相手側にゲージが溜まっていなければいいが、寝てばかりいるとそのうちにプラズマフィールドを当てられてしまうぞ。相手キャラを攻撃するときはプラズマコンボにこだわらずに、↑+Aや↑+Bを使っての攻撃も忘れないようにしよう。



ガードされても…、

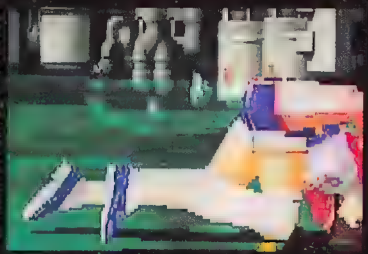


プラズマリベンジかリフレクト以外ではほとんど相手側は返せない。

遠心分離を決めよう

遠心分離が確実に決められる状況は、投げ、背後投げ、プラズマリベンジのあとだ。が、投げのあとは、バッチリタイミングを合わせないと決めるのが難しい。

しかし、目安にする部分がわかれば、比較的簡単にできる。その目安の部分というのは、ズバリ！けつ。もとい！お尻だ。投げを決めたあと、尻が尺とり虫のように突き出ている。これがへこむ少し前に、コマンドを入力するのだ。これで完璧。キャラにダメージを与えておこう。



これこれ！このお尻に注目するのだ。へこんでから入力したのでは遅いよ。

それでもゴアには及ばない？

総合的に見てみると、やはりルカよりもゴアのほうが強い。暗黒吸引の存在が、何よりでかいのだ。確実にダメージを与えられるし、暗黒吸引のあとに追い打ちで流星招来や、落下して地上にぶつかりバウンドしたところに爆炎投射を決めることも可能なのだが、たまに距離が離れるときもあるので、爆炎投射を当てられないときがある。取り敢えず、距離を気にせずに出しておくことをお薦めする。

バクチでもいいからフィールドを当てにいこう

一発逆転の要素、プラズマフィールド。一応確実に当てられる状況はあるのだがなかなか決まらないので（組織変換など）、移動などからオーソドックスな方法でもいいから、積極的に当てにいくようにしよう。前号で紹介したコンボが難しいという人は、（A、B）×4と入れたあとに、最後のBにキャンセルをかけて↓→+A→A→獄炎焼却にするといい。獄炎焼却を決めたら、レバーを上下に動かして当てることを忘れないようにしよう。

小さくなってみたかな？

もうゲーセンに貼ってあるところもあるかもしれないが、改めてここでも紹介しておこう。ゴアとルカには、巨大化だけではなく小人化することもできる。コマンドは、↓↓→→←←+スタートボタンだ。小さくなって相手キャラの出す攻撃は当たりにくくなるが、その分こちらからも攻撃を当てにいきにくい。

小人化している最中は結構動けない時間が長いので、対戦で使うとひどい目にあう。最初は、CPU戦で遊んでみるといいだろう。ちなみに、投げはないよ。



「やあ！僕妖精の国から来たんだ」……だれが妖精だって？あ～ん!?



たまにはこういうのもいいでしょ。

さあ、ワールドカップの開催だ!

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98

ワールドカップの開催にさきがけ、バーチャストライカー2の98年バージョンが発売だ!

担当：SHO

いまだに各地のゲームセンターで高い人気のあるバーチャストライカー2に待望の続編が登場することになった。

6月に開催されるワールドカップフランス大会にあわせての発売なので、ワールドカップを見ながらリアルタイムにゲームを楽しむことができるのも魅力のひとつだ。

気になるゲームバランスだが、プログラムに関しては、「2」を変更したというレベルのものではなく、作り直しに近い変更になっているらしい。また、実際に触ってみると「2」とは全く異なったものになっているということなのでおおいに期待したい。

出場国の入れ替え

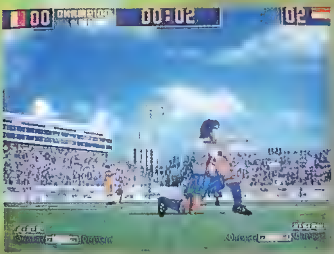
今回のニューバージョンでは、「2」の出場国24カ国のうち、5カ国が入れ替わることとなった。

実際のワールドカップに出場できなかった、スウェーデン、ギリシャ、ポルトガル、ウルグアイ、ロシアがなくなり、代わりにスコットランド、ルーマニア、デンマーク、パラグアイ、南アフリカが新たに参入したのだ。

個人的にはスウェーデンが抜けるのがつらいところだが、守備の強いスコットランドや、中盤重視のルーマニア、北欧の強者デンマーク、全員サッカーのパラグアイ、身体性能の高い南アフリカと、魅力があるチームばかりなので、楽しみが増えたことを単純に喜びたい気持ちだ。



デンマーク



パラグアイ



スコットランド



ルーマニア



南アメリカ

《98年ワールドカップを完全実現!!》



日本の運命はいかに!



リプレイも視点が変化。



シュートゲージは変らず。

気になるシステム変化

バージョンアップときいて、まず気になるのがシステムの変化だ。

前作の「2」とは違い、新たに加わったシステムがいくつかあるので紹介しよう。

●フォーメーション

前作ではチーム選択時に、フォーメーションも同時に決定していたが、今回は、各国につき2パターンのフォーメーションから選択が可能となった。

よって、すべてを通して7種類だったフォーメーションも増えることとなったのだ。

●戦術切り替えの変化

オフェンス、ノーマル、ディフェンスと3つ戦術切り替えがあったが、その戦術切り替えのシステムに変更が加えられ、オフェンス、ディフェンスの効果がハッキリとわかるようになった。

●キーパーの変更

キーパーが自動でキャッチングするまでは前作同様なのだが、キャッチングしたあとにパスを自分で操作できるようになったのだ。

その他にも細かい変更点として、シュート数、コーナーキック、フリーキック、ゴールの時間、リプレイのアングル変更などが加わり、大いに期待できる作品だ。

フォーメーションの切り替え



キーパーを操作





シュートリプレイには、ボールの軌道がレインボーに。





対戦はよりエキサイトする。

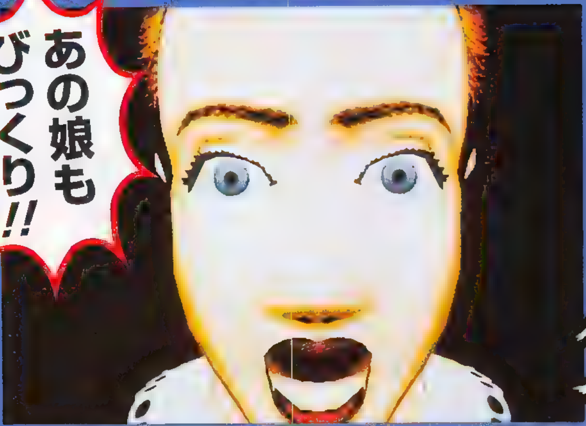


プロデューサー 三船敏氏に聞け！

プログラムに関しては、「2」を部分的に変更したというレベルではなく、作り直しに近い変更を行っています。触ってみると「2」とはかなり違うものであり、「2」のどの部分がどう変わったかという比較はできないということがわかっていただけると思います。もちろん、「2」よりさらに遊びやすく、奥深くなっています。期待していて下さい。

「デカ2」発表会、行きたかったなあ…

あの娘もびっくり!!



ダイナマイト刑事2 DEKA

いよいよ発売を迎えるダイナマイト刑事2! 今回はこのゲームの基本操作の解説と新要素について紹介していこう!!

担当：デカ山長助（ただいま編集から逃亡中）

今回の捜査報告

オイーッス！読者のみんな元気か！オレがゲーメストのダイナマイト刑事2の担当、「デカ長」ことデカ山長助だ！

さて先日、ダイナマイト刑事2（以下、デカ2と省略）の発表会に行けなかったオレさまが、捜査の遅れを取り戻すべく、デカ2を開発しているセガAM1研に、危険覚悟で潜入捜査をかけてみた！

そして人目につかぬように得意の忍び足で開発に向かう途中に、オレは廊下で信じられない光景を目撃したのだ。

なんと廊下に設置された筐体にデカ2が無造作においてあるではないか！なぜこんな人目のつくところにデカ2が！

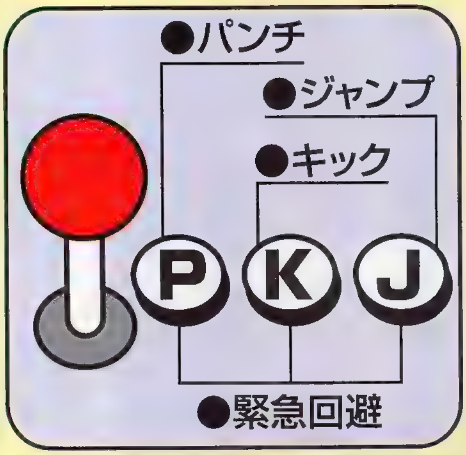
とりあえ筐体に座りデカ2を遊んでみるオレ。しかし捜査の結果、どうやらデカ2は未だ開発中らしく、残念ながらすべての謎を解明することはできなかった。

そこで今回はデカ2を遊ぶために必要な基本操作の解説と、今のところ分かっているデカ2の新要素について紹介していくことにしよう!!



刑事2らしさが感じられない展開にデカ長もビックリ!?

ダイナマイト刑事2 基本操作解説



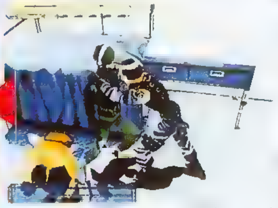
デカ2の操作はレバーと3ボタン（P・K・J）で行うようになっている。前作をプレイしていた人なら問題ないはずだが、ここでは前作を知らない人のために、デカ2の遊び方について基本から詳しく説明していこう。

移動と攻撃の基本

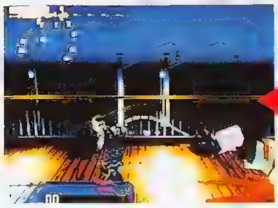
まずキャラクターの移動は、レバーで行うことが基本だ。レバーを1回入力すると、その方向（8方向）へ歩き、2回入力すれば走ることができる。またJボタンでジャンプすることも可能だ。

そして攻撃する場合はこのPやKを使っていくわけだが、レバーとボタンの組み合わせで、さまざまな技を繰り出すこともできるということを覚えておくこと。敵に囲まれた場合は、P+K+Jで緊急回避技でピンチを切り抜けよう。

また打撃技だけではなく、投げ技を決めることができる。投げの入力は敵に密着してレバーを入れてPやKボタンを押すことが基本だ。



とりあえずPやKボタンを押して攻撃してみよう。



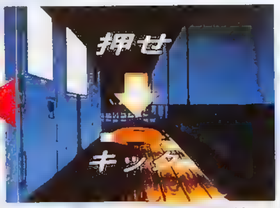
相手に密着すれば投げを決めることもできるぞ！

アイテムをゲットせよ！

デカ2ではプレイヤーを助けるさまざまなアイテムが用意されている。アイテムをゲットする方法は、アイテムの上に立った状態でPボタンだ。拾えるアイテムにはマーキングがされているので見逃さないようにしよう。

イベントシーンに注意！

デカ2では、フロアを移動している最中にイベントシーンが出現することがある。このイベントシーンでは「パンチを押せ！」などといった指示が出されるので、すかさず指示どおりの入力を行おう。失敗すると痛い目をみるぞ！



イベントシーンも健在！指示どおりに入力すれば…、



サクセ〜ス！成功画面も派手になったぞ。

前作をプレイしていた人は要注意!
注目すべき新要素はここだ!!

基本的な遊び方は前作と同じだが、デカ2には新しいシステムが盛りだくさん!

見た目の違いだけではない CAUTION キャラクター

デカ2では前作の主人公である「ダイナマイト刑事」ブルーノ=デリンジャーに加え、ジーン=アイビーとエディ=ブラウンの2人の隊員をプレイヤーキャラとして選択できるようになった。

また前作ではキャラの個性というものがほとんどなかったが、デカ2ではブルーノは武器攻撃、ジーンは投げ技、エディはコンボ技といったようにそれぞれに特技があるので、自分にあったタイプのキャラを選ぶようにしよう。


デカ2ではキャラごとに特技がある。ジーンの場合は…、


強烈な投げコンボを決めることができたりもする。

3つのルートを選択可能 CAUTION ルート選択

デカ2に加わった新システムに「ルート選択」というものがある。ゲームをスタートさせると、まずテロリストに占拠された豪華客船に対して、どのルートから進入するか選ばされるので、3つのルートからひとつを選択しよう。

残念ながら開発中ということで、今のところ海からボートで進入するミッション2しか確認できなかったが、選択したルートによって、どうやらゲームの展開やデモシーンが変化するらしいぞ!?


3つのルートからひとつを選んでゲームスタート!


ルートに応じてゲーム展開が変わるぞ!

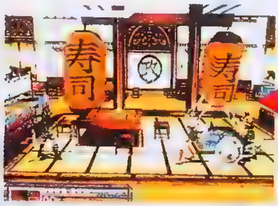
アイテム取って大暴れ CAUTION パワーアップシステム

デカ2では「P」というアイテムを5つ集めるか、「S」というアイテムを1つ拾うことで、キャラクターを30秒間だけパワーアップさせることができるようになった。

パワーアップすると通常攻撃より強力な連続攻撃を繰り出すことができるようになり、またキャラクターごとの得意技にさらに磨きがかかるようになっているぞ。

普段ではクリアが難しい場面でも、パワーアップすれば簡単に乗り切れるかも…!?

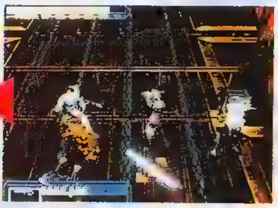

「P」を5つ集めるか、「S」を1つ拾うと…、


30秒間パワーアップすることができる。暴れまくれ!

斜めにいる敵も狙い撃ち CAUTION 360 攻撃システム

前作では横方向にしか攻撃することができなかったが、デカ2では8方向のレバー入力に対応して、斜め方向にも攻撃できるようになった。

しかし自分だけではなく、敵も斜めに攻撃してくるので、前作のような〝縦軸をずらして攻撃する〟といった戦法はもはや通用しないといってもいいだろう。銃を持った敵がたくさん出現する場面で、いつまでもダラダラ闘っていると、斜めから銃で狙い撃ちされてしまうので注意しよう。

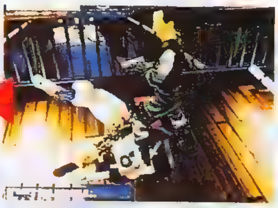

デカ2では斜めに向かって攻撃できるようになった!

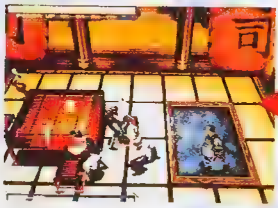

しかし敵も斜めに攻撃してくるので注意!ギャフン!!

覚えるだけでも大変!! CAUTION 新技&新武器

2作目ということでデカ2では、さまざまな新技や新武器が追加されている。

たとえば前作と同様に、銃を持った状態で敵を投げると逮捕することができるが、逮捕する前にKを入力すると銃で敵を脅してアイテムを奪いとることもできたりする。またフロアに設置されているブラストシティ(セガ筐体のひとつ)を敵に投げつけたりするなどといった、刑事あるまじきダイナマイトな攻撃を繰り出すこともできるぞ。


逮捕する前にKを押してアイテム強奪。ひどい刑事2!


寿司で攻撃!ダイナマイトっちゅ~よりドリフ刑事。

結果発表

テクノドライブ

運転技術革命指導書

1998年2月18日 12時20分 測定

現在の運転技術レベル

手技 決断力
○タイム 25.15秒
○交通違反 0回

技術修得度 68．3%(B-)

足技 度胸
○1回目 激突
○2回目 4.2m
○3回目 3.0m

技術修得度 76．7%(B)

実技 連続集中走行
○タイム 27.05秒
○フラッグ本数 46本

技術修得度 87．3%(A)

総合評価
77．4%(B)
Max ・・ Min



解析結果

[かなり優秀です]

運転技術は申し分ございません。運転歴30年のベテランか、教習所で一度もだぶらずに卒業できた方でしょう。
ただし、極めて優秀な他の技術に比べると、決断力だけがやや劣っているようです。
トレーニングメニューを実行し、決断力の強化をはかって下さい。
そうすれば、カツバーガーとカツサンドどっちを食べようか迷ったり、ジャンパーの前を開けて着ようか閉めて着ようか迷ったりすることがなくなります。
これで完璧です。おめでとう！

トレーニングメニュー

命令を実行し、技術を強化せよ

□［決断力］強化メニュー その1
物事を論理的に考えるのはやめよ。野生に戻り、直感で生きろ！

□［決断力］強化メニュー その2
宮崎県の佐土原町に決断力の神様をまつっている寺があるらしい

□［決断力］強化メニュー その3
マクドナルドでセットメニューを頼んではならない。単品で選べ

namco

このゲームは、まじめに運転技術を測定するものではありません。あくまでもゲームです。

なぜテクノか謎だがカッコイイからよし!!

ALMIGHTY HUMAN PROJECT

テクノドライブ

技之運転

担当：SUW



新感覚ノドライブゲーム(!?)登場

「ドライブゲーム」この言葉をきいて、みんなはどんなゲームを想像するだろう!?いわゆる、「ラップタイムを競う」ものだったり、「チェックポイントを一定時間内に通過する」ものがほとんどだ。

この「テクノドライブ」は、そういったいままでのドライブゲームと、競うところがチョット違う。このゲームで競うのは「いかに車を手足のように操作できるか!?」がすべて。これを測定し、運転技術を分析するというものだ。

気になるゲームのルールは、「手技」「足技」「実技」の3つの項目に、それぞれ5種類づつのミニゲームが用意されている。プレイヤーは、項目順に任意のゲームをどれか一つ選び、測定を受ける。

ミスをしても、途中でゲームオーバーになることはなく、項目分のミニゲームをクリアした時点でゲーム終了。すると、プレイヤーの運転技術を分析した「運転技術革命指導書」という仰々しい名前の、結果用紙がプリントアウトされ、おもしろおかしくプレイヤーの欠点を指摘してくれる。

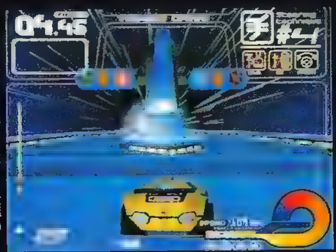
このテクノドライブのタイトルでもある「テクノ」だが、誌面でお伝えできないのが非常に残念だが、実はゲーム中にカッコいいテクノミュージックが延々と流れてくるのだ。

とにかく単純に楽しめるテクノドライブ。筐体もハデなので、街で見かけたら、早速友達とプレイしてみよう。盛り上がること間違いなしだ!!



「手技」は、ハンドルだけを使って、マイカーを操作し、手の技術力を測定する。クルマのスピードは、自動制御されているので、アクセルやブレーキを踏んでもムダだ!!

選択したのは「決断力」。分岐路に設置されている、信号が青になったほうに進む。瞬間的な判断力が要求される。



信号が青くなったほうに進め!! クルマはだんだん速くなるぞ!!



「足技」は、アクセルとブレーキだけを使って、足の技術力を測定する。アップライト筐体なので、立ったままアクセルとブレーキを同時に使うのは、チョット辛い。

選択したのは「度胸」。まさにただのチキンレースだ。どれだけ壁ギリギリに、停車できるかを測定する。

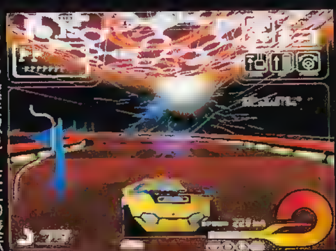


3回チャレンジできる。ぶつかってみても、かなり笑えるゾ。



「実技」で、やっとハンドルとアクセル、ブレーキすべての入力を使用できる。実践的な技術力を測定する。

選択したのは「連続集中走行」。1本でも多くの旗を連続で取り、なおかつ、素早くゴールできるかを測定する。速度が速いと、旗が取れないし、遅いとゴールが…。



ドンドン旗を取れ!! 左上の表示がスペシャルフラッグでグー。

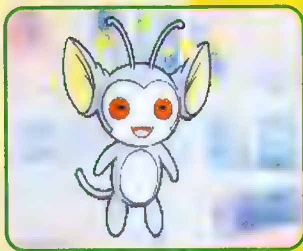


ペットがいい表情してるんだって!

マイエンジェル3 子育てクイズ マイリトルペット

今回はゲーム前半に関しての解説。やっぱり重要なのはイベント操作でしょ

担当：KAL



ペット優先か子供優先か方針を決めてから遊ぼう

答えたクイズによって、ほぼランダムに子供のパラメーターが変化してしまう、という従来の問題に加えて、今回は「ペットと子供の相性」についても気をつかわないといけない。両立はなかなか難しいので、プレイを始めるときに「子供のタイプ優先」か「子供は無視で好きなペットをとっていくか」を決めておくといいとおもう。



目標に合わせて選択しよう。今回はお色気、だな。

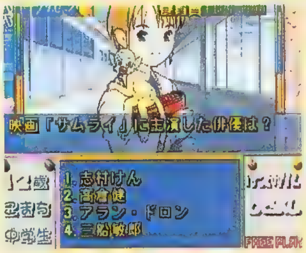
なお、最初のペットだけは、子供の名前の選択の仕方で決定される（2匹目以降は任意に選択可能）。このとき子供の開幕時のタイプも決まるので、次ページ掲載の表を参考にして、好きなタイプになるように名前を選択しよう。だけどなかには妙な名前もあったりして、つい…ね。



だけどオレはやっぱりカイかな…とかやってると、おたくに。

子供とペットの相性のひ・み・つ

●左の縦2枚の写真は、ペットとの相性がうまくいってるカット。わんぱく路線一筋でセレクトしている。



いまのペットはリスザルの「ひでよし」。わんぱくなペットなのだ。



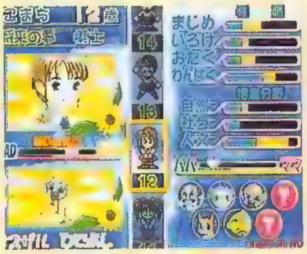
小学校に入って娘も趣味をもつようになったと。でもこれじゃあアカン!

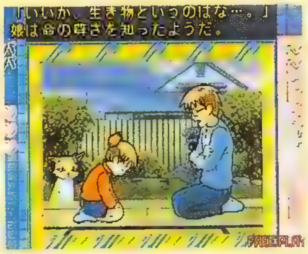


とかやってたら、まじめUPに。あら～、キツネはお色気属性なのよ～…。

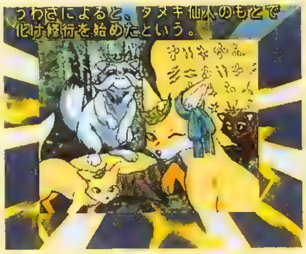
●さらに左の写真4枚は、ペットとの相性が合っていないカット。逃げられてしまった。

3 ゲームを進めていくと、わんぱくに育ってきている娘との相性はかなりいい。イベントさえ間違えなければね。





見ろー「ひめ（キツネ）」の表情を！……締めるときは締めないとな。



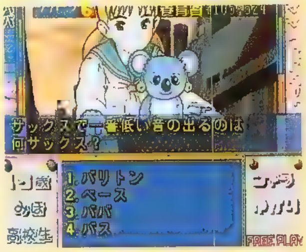
まじめになってしまった娘のもとから、「ひめ」は逃げだしてしまった。とほほ…。

年おきに訪れるペット選択イベント。ペットたちは必ず

①まじめUP（まじめ属性）
②お色気UP（お色気属性）
③おたくUP（おたく属性）
④わんぱくUP（わんぱく属性）

の順で並んでいるので、子供のパラメーターを狙ってUPさせるのに一役買ってくれる。例えば子供の「わんぱくパラメーター」を上げたかったら、4番目のペットを選択すればいいわけ。通常の子供関連のイベントは、どのパラメーターがUPするのか選んでみないと分からないので、より確実にパラメーターをコントロールできるので便利。

ただし、どの属性のペットを選んだかきちんと覚えておくように。子供のパラメーター（子供のタイプ）がペットの属性と違うものになってしまうと、相性が下がってしまうのだ。問題に答えて変なパラメーターが上がってしまうのは仕方ないけど、イベント選択で変なところを上げてしまうことのないように、次ページ掲載の表を活用してくれ。

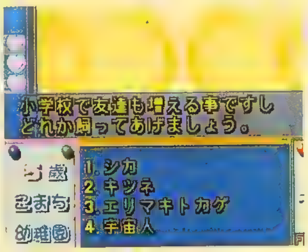


本文とは関係ないけど、カゴに入ったコアラが可愛いので思わず掲載。

あなたも宇宙人をぜひペットに!

ペットのなかには、普段出てこない珍しいものがいる。条件は非常にやさしいので、すでに気付いている人もたくさんいると思う。今回は、そんなレアペット（というほどレアでもないけど）の中の1匹、「宇宙人」を紹介。

「宇宙人」は開幕を含み、2匹連続で同じ属性のペットを集めると、3回目（5歳のとき）のペット選択のなかに選択肢があらわれる。属性はそれまでのものを引き継ぐけど、相性が変化することはない。



同じ属性のペットを選びつづけてくると、5歳のペット選択に見慣れぬヤツが…。



わんぱく・わんぱくと同じのを選択してきたので、宇宙人をペットにできた。名は「たろう」。かなり可愛い。

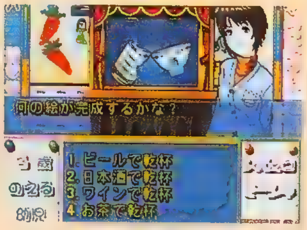
スタート・どんな名前にするか			
A普通の名前	B頭が良さそうな名前	C足が速そうな名前	D他の名前にする
まじめ	まじめ	わんぱく	
Aから→ ①あい ②みほ ③ゆうこ ④ビビアン			
Bから→ ①ちえこ ②さとみ ③ひろみ ④よいこ			
★普通&頭が良さそうだと「ウサギ」・ウサギの名前			
①ミミ	②キャロ	③ピョン	④うさぼー
Cから→ ①ひかり ②のぞみ ③こまち ④マックス			
★足が速そう&ホットだと「犬」・犬の名前			
①ポチ ②ジョン ③カール ④タロ			
Dから→A'クールな名前	B'ホットな名前	C'ファンキーな名前	D'他の名前にする
おたく	わんぱく	お色気	
A'から→ ①ふゆみ ②こゆき ③レイ ④みぞれ			
★クールだと「ニワトリ」・ニワトリの名前			
①コッコ ②ケンタ ③カーネル ④けいいち			
B'から→ ①ようこ ②なつき ③あつこ ④タバスコ			
★ホットだと「犬」			
C'から→ ①じゅりあ ②だいあな ③のえる ④れいら			
★ファンキーだと「シャムねこ」・シャムねこの名前			
①ミーシャ ②ムシャ ③ミケ ④きくちよ			
D'から→①華のある名前	②飛べそうな名前	③NGな名前	④他の名前にする
お色気	わんぱく	おたく	
①から→ ①'すみれ ②'さゆり ③'さくら ④'ローズ			
★華のあるだと「シャムねこ」			
②から→ ①'ちずる ②'こばと ③'あげは ④'おりゅう			
★飛べそうだと「犬」			
③から→ ①'モモ ②'カイ ③'シリア ④'チャナ			
★NGだと「にわとり」			
イベントリスト（0歳～4歳）			
0歳・どうしたら餌を食べてくれるだろう？			
①家族全員で食べない	②目の前で食べる	③いろいろ試す	④おいしく料理する
0円	500円	3000円	1000円
おたく	わんぱく	お色気	まじめ
1歳・遊園地、記念写真どこで撮る？			
①ビバリンバマンと	②メリーゴーラウンド	③おばけ屋敷で	④観覧車で
0円	500円	1000円	2000円
おたく	お色気	わんぱく	まじめ
2歳・誕生年代クイズ（ハート増えるクイズ！）			
2歳・公園でボールをとられた！			
①親同士で話し合う	②あきらめさせる	③自分で取り返させる	④新しく買う
0円	0円	0円	1000円
まじめ	お色気	わんぱく	おたく
3歳・幼稚園選択・☆絵回転問題!!			
①公立すなお幼稚園	②公立おしゃま幼稚園	③私立たてこもり幼稚園	④私立はなたれ幼稚園
↓★新ペット発見！			
①インコ	②ハツカネズミ	③カエル	④リス
まじめ	お色気	おたく	わんぱく
①'インコの名前			
①ピーコ	②イッコ	③チッチ	④クック
②'ハツカネズミの名前			
①ミカ	②ナナ	③ココ	④トカ
③'カエルの名前			
①ケロッコ	②ピョンタ	③こうじ	④けいじ
④'リスの名前			
①クッキー	②どんぐり	③テイラー	④こうさく
4歳・留守番は大丈夫？			
①一週間ほっとく	②まめに電話する	③お土産を買う	④気になって帰る
0円	500円	5000円	3000円
まじめ	わんぱく	お色気	おたく

スロット問題攻略のコツ

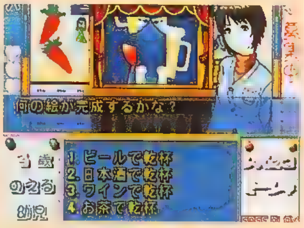
今回最強の難関、絵・回転問題、通称「スロット」は、ゲームを始めて間もない幼稚園入試（3歳）の時点でいきなり襲いかかってくる。ここでいつも終わってしまう、という人多いんじゃないかな？

出題される絵のパターンが多くてなかなか覚えられないほか、まぎらわしくて判断のつかない絵もずいぶんある。いまのところ完全攻略はできていないけど、お手上げ状態の人にアドバイスをすることはできるぞ。

基本は「目立つ色からチェックする」。そして「1種類ずつきちんと順番に見ていく」ことが重要。さいわいタイマーの減りは遅いので、1種類（1色）ずつ確認していっても間に合うはず。どれか1つに目をつけたら、それをチェックしてから次を見よう。



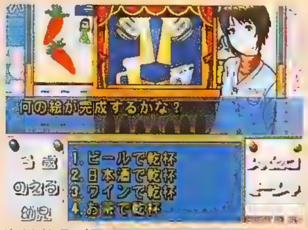
スタート！まずは酒があやしい…とか思っているうちに…、



赤く目立つものが…。これはワインだな。



ワインがあやしいぞ！けど一巡してハズレだった。



次は黄色が目立つ。今度はこれをチェックだ。



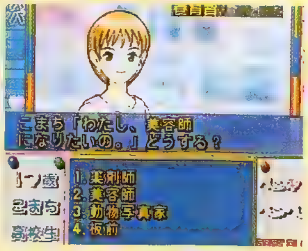
おっ！黄色いの3カ所にあるじゃん！ってことで…、



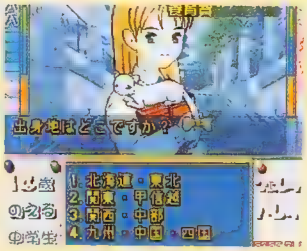
ビールに決定!



ほかにバター、アイアン、ドライバーがある。紛らわしいっての！



後半は、進学するか就職するかでイベントが違ってくる。新人美容師になった娘に…、



2歳のときに「誕生年代クイズ」があるけど、中盤こんなのも。オレは2番。



おまかせにしたらこんなことに！ほかの職業だったらどうなってたんだ？

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2



担当：GYU　写真協力：小林　豊

キャンペーン第3弾 特報！

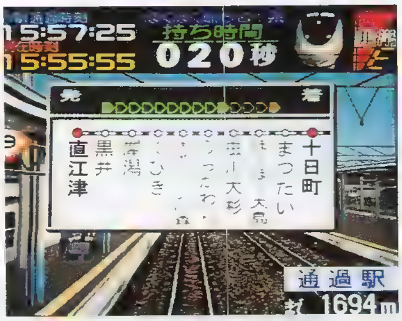
隠しコース「特急はくたか号」出現コマンド、独占公開！

今度は特急「はくたか」号の運転士だ！

ファンの間で、その存在が常にウワサされていた『電車でGO！2 高速編』の隠しコースが、遂に公開された。

そのコースとは、ほくほく線（特級）、特急「はくたか」号だ！

出現コマンドは、左ページを参照してもらえばわかると思うが、コイン投入時にあるコマンドを入力し、ゲームスタート時に追加コマンドをさらに入力すると、コース選択時の一番下に、ほくほく線（特級）という項目が表示される。そしてこの項目を選択すると、なんと特急「はくたか」号が運転できるのだ！



特急列車だけに、隠しコースは通過駅が多いぞ！

隠し特級コースは、まさに高速編!?

さて肝心の特急「はくたか」号だが、このコースでは、ほくほく線（上級）の走行区間と同じ区間の、直江津～六日町間を走るようになっている。

しかしさすが特急列車というだけあって、このコースの停車駅は、途中の十日町駅と終点の六日町駅の2駅のみ。それ以外の駅は、すべて通過駅となっているだ。

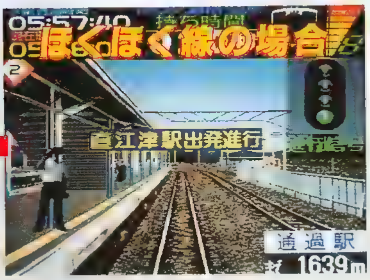
またこのコースでは「高速信号」という信号が表示され、場所によっては時速140㎞程度の高速運転が要求されるようになっていることも特徴といえよう。

ちなみに、ゲームをスタートして直江津駅を発車しようとすると、初級や上級とは別の、特急「はくたか」号専用のホームから出発することになる。また特急「はくたか」号の運転席は、ほくほく線普通列車よりも高い位置にあるので、同じ景色でも普段とはちょっと違った印象を受けるはずだ。

次号でも特急「はくたか」号を徹底紹介していくつもりなので、期待して待っていてほしい！



特急「はくたか」号では、別のホームからの発車になるぞ！



これがおなじみの普通列車の発車ホーム。しかし…。



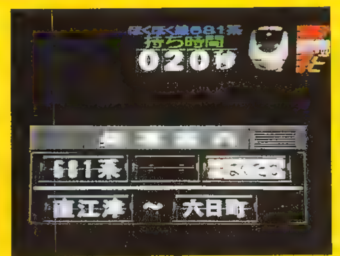
これが特急「はくたか」号の視点。普通列車よりもちょっと高い。



ほくほく線沿線ルポを敢行！ゲームそっくりの風景に、思わず感激！



感動の「さよならＥＦ63」から、はや8カ月。現在の横川駅はいったい…。



もちろん、今回紹介した「特急はくたか号」の攻略もバッチリ掲載してあるぞ！

いよいよムックの発売が迫ってきました！全路線の完全攻略（もちろん「特急はくたか」号も網羅）を始め、「ほくほく線沿線＆ＪＲ横川駅ルポ」「開発者インタビュー」「電ＧＯ！関連ホームページ紹介」恒例の「すれ違い電車データベース」など、企画記事も盛り沢山！

コンシューマで電ＧＯ！を好きになった方、電ＧＯ！2マニアの方々、そして鉄っちゃんの皆さん…ぜひとも、1冊お買い上げいただければと思います。夏休みの電車の旅には、ぜひこのムックを！（電ＧＯ！命　こーじ）

隠し警笛ボーナスの秘密

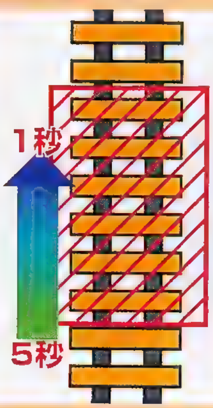
このゲームでは、隠し警笛ボーナスが隠されている場所で警笛を踏むと、ボーナスポイントが加算されるようになっているが、実はこのボーナスポイントは、警笛を踏んだ位置によって得点が変化するようになっている。
　ボーナスの得点値はコースによって異なるが、ボーナスが隠された場所にさしかかったら、すぐに警笛ペダルを踏むようにすれば最高得点を出せるはずだ。



隠し警笛にさしかかって、すぐに警笛を踏めば最高得点だ！



警笛を踏むタイミングが遅いと得点が低くなるので注意！

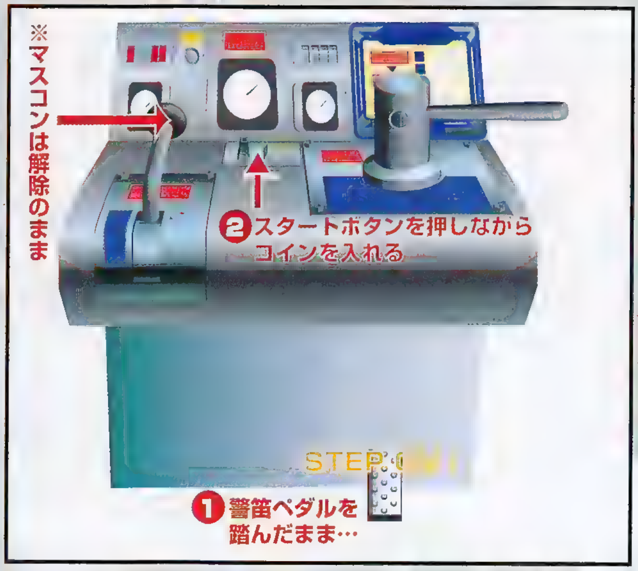


電車でGO!2高速編 隠し警笛ボーナスの範囲

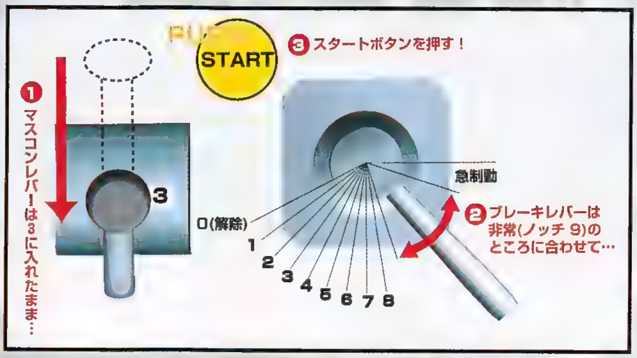
隠し警笛区間は右図のようになっており、早くペダルを踏むほど、持ち時間が多くGETできるぞ！

隠しコース、特急「はくたか」号 出現コマンド

①スタートボタンを押したまま&警笛ペダルを踏んだまま、コインを入れる



②コイン投入後、マスコンを3に入れ&ブレーキレバーを非常(ノッチ9)に入れ、スタートを押す



③路線選択の際、マスコンを一番下まで引けば「特急はくたか」号登場



次号「特急はくたか」号特集だ！

最後は全ポイント攻略

Bass Angler

全ステージのポイントを季節ごとに攻略し、釣果をあげよう！

担当:SHO

季節ごとのポイントも網羅！
全ステージの攻略

さて、ついに最終回を迎えたバスアングラー。今回は、各ステージのポイント攻略についてだ。

各ステージに用意されたポイントは季節によって、それぞれ有効なポイントが変わってくる。

例えば、春は河口の近くなどがポイントとなれば、夏は橋の下などの木陰がいいなど、季節によってポイントを選ぶことも重要なのだ。

すべてのステージを紹介していくが、季節によって釣果がよいポイントを区別してみた。

マップ上ではベストポイントを×で表記し、春は緑、夏は赤、秋は黄、冬は青で表示しているので参考にしてね。



どのポイントを選ぶかが重要だ。

入喰湖



安定した釣り

大体、どのシーズンでも安定した釣果が期待できる入喰湖だが、ある程度の目安はある。

春と秋に関しては、両サイドにあるP2、P4のかけあがりがねらい目。秋ならば、P3でも釣果はある。

夏と冬に関しては、橋の下であるP1に狙いを絞ったほうがよく、他のポイントではアタリが渋いだろう。



安定した釣果を期待できる入喰湖はビギナー用。

河口湖



バス釣りのメッカ

バス釣りで有名な湖として知られる河口湖。

魚影が濃く、ポイント選びに間違いがなければ釣果が期待できる。

春は大体「岸」を狙うのがよく、P1、2、7辺りが良い。夏は橋の下などのP3、4が安定している。秋になると、また「岸」がよく、P1、4、7を狙う。冬は河口付近のP2がいいだろう。



沖から狙う河口湖のバス釣り。夏は深場を攻めたい。

琵琶湖



日本最大の湖

大きな範囲で構成される琵琶湖はポイントが選びにくいので、しっかり覚えたい。
春は馬の背や、岬のあるP2、4、6辺りがオススメ。
夏はやっぱり橋や、ワンドのあるP1、2、3がいい。
秋は全体的によく、P4、6がよく、P1、6辺りでも期待できる。
冬は岩場のあるP7辺りが狙い目だ。


2本の橋が印象的な琵琶湖。大物をゲットしたい。

霞ケ浦

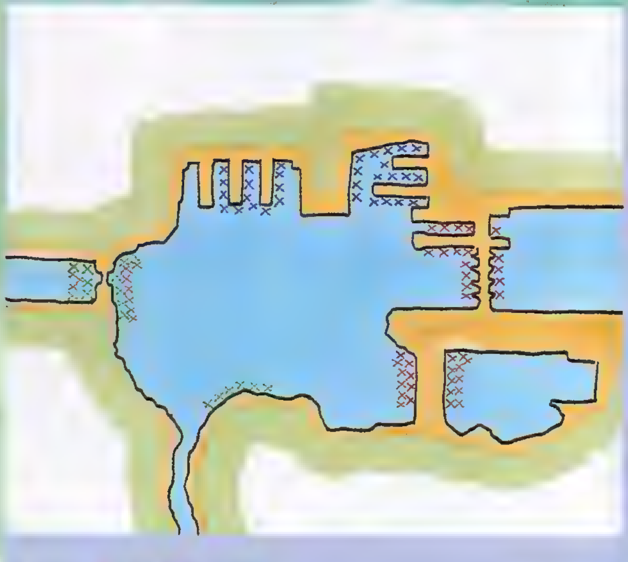


広大なステージ

とんがった形をしている、霞ケ浦。河口湖と同じく人気のバス釣りステージだ。
春は浅瀬やワンドのある、P2、3がよく、P1でもいける。
夏は河口のP7が特によく、P1辺りも安定している。
秋はワンドを重視し、P2、3辺りが妥当だ。
冬は釣果が渋いが、河口のP6辺りがいい。


広大な霞ケ浦はポイント選びを慎重に。

福梅ダム



人工ダム地帯

オリジナルステージの1つである福梅ダムはその名のとおり人工ダム地帯なのだ。
春は河口狙いのP1、7がオススメ。
夏は貯水ポイントのP6が特によく、中央ダムのP4も捨て難い。
秋は河口、貯水のP1、6辺りが特にいい。
冬はバスの隠れ家となるP2、3が狙い目。


人工ダムの福梅ダムはオリジナルステージだ。

大主湖



幻の大物を狙え!

超巨大なバスがいるとうわさされる大主湖。オリジナルステージの2つめなのだ。
春は河口、岩場のあるP1、7か、馬の背のP5が良い。
夏は意外と釣りにくく、P1、6辺りを攻めてみよう。
秋は河口が狙い目、P1、6辺りが抜群にいい。
冬はかなり釣果が渋く、イマイチだが、ワンドのあるP2辺りでいってみよう。


雨の日の大主湖で、超大物を狙う。



持ち去られたデータを奪回せよ!

TIME CRISIS II

©㈱ナムコ

いよいよ今回から本格的な攻略がスタートするけど、今までガンシューをやったことのない人も大丈夫。このゲームで生き残るための基本的な内容もおさらいしているぞ。

担当：善之字元帥

ここだけはおさえておこう 生き残るための必須事項

●敵の銃が光ったら隠れろ!

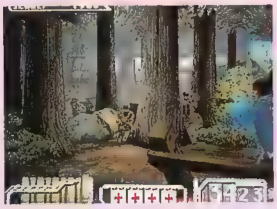
このゲームには無数の敵が登場するが、敵の撃つ弾のすべてがプレイヤーに命中するわけではない。命中する弾は敵が発砲する瞬間にマズルフラッシュ（銃を発砲するときの閃光）が赤く光るのだ。命中する弾と外れ弾の違いを見分けられるようになれば、生存率は大幅に上がる。常に敵の銃口に注目しておこう。



自分に命中する弾は、必ずマズルフラッシュが発生する。

●茶色い敵は分岐敵

ところどころで登場する茶色い敵兵。こいつらは必ず2人1組で登場するが、実はこの2人のどちらを先に倒したかによって、次のルート（キース側／ロバート側）が決まるしくみになっている。2人プレイ時には関係のないシステムだが、単独プレイ時には非常に重要なので、なるべく簡単なルートを選択しよう。



単独プレイ時は、茶色い敵を撃つ順番で進行ルートを選択できる。

●赤い敵兵には要注意!

すべての敵の中で、最も注意しなければならないのが赤い敵兵。この敵兵は狙撃能力が非常に高く、必ず命中弾を撃ってくる。また、総じて突然出現し、射撃までの時間もかなり短いので、この敵兵が出現するポイントを正確に記憶しておかないと、ダメージ回避は難しい。



赤い敵兵は強敵。必ず命中弾を撃ってくる上に、嫌なところに配置されている可能性が高い。

スコアラー必見! 点数システムの秘密

このゲームのボーナス点数システムを紹介しよう。

①銃撃ポイントボーナス

敵兵は、頭部を撃って倒すと高得点を得ることができる。頭部を撃つと、他の部位を撃ったときより早く死亡するため、タイムを縮めることができる。また、敵が死亡する前ならば、2回まで追い打ちが可能だ。（表1参照のこと）

②連続ヒットボーナス

敵に攻撃がヒットしてから約0・8秒以内に、銃撃した敵または別の敵に攻撃が命中すると連続ヒットとみなされ、ボーナス得点がさらに加算される。（表2参照のこと）

③ノーミスヒットボーナス

弾を外さずに敵を倒し続けると、ノーミスヒットボーナスが加算される。このボーナス得点は連続ヒットボーナスとは違い、攻撃を外しさえしなければいくら時間を空けてもかまわない。ボーナス得点は、10ヒットで500点が発生し、以後10ヒットごと、最高5000点まで上昇していく。

④タイムボーナス

各エリアをクリアしたときに規定のタイムより早いと、1／60秒ごとに20点のタイムボーナスが加算される。

表1

銃撃ポイント	入手得点	死亡到達時間	追い打ち得点（1/2回目とも）
頭	800点	90/60秒	100点
胴	400点	90/60秒	100点
腕	200点	110/60秒	100点
足	200点	110/60秒	100点

表2

	頭	胴	腕/足	頭（追い打ち）	腕（追い打ち）	手足（追い打ち）
2連続	880点	440点	220点	180点	140点	120点
3連続	960点	480点	240点	260点	180点	140点
4連続	1,040点	520点	260点	340点	240点	160点
5連続	1,120点	560点	280点	420点	280点	180点
6連続	1,200点	600点	300点	500点	320点	200点
7連続	1,280点	640点	320点	580点	360点	220点
8連続	1,360点	680点	340点	660点	400点	240点
9連続	2,000点	1,000点	500点	1,000点	500点	300点

ステージ1 エリア1



クリスティは軍事衛星に関するデータを入手するが、あと一歩のところでネオダイン社の戦闘部隊に拉致されてしまった。データを奪回し、クリスティの身柄を保護せよ！

エリア1-①

エリア1は、クリスティが拉致されたホテルの1室からスタートする。このポイントは、一番最初のポイントだけあって敵も弱く、命中弾はほとんど飛んでこない。しかし、この場面の最後では分岐兵が登場するので、単独プレイ時にはエリア1-②以降で進みたいルートをきちんと選択しておこう。ここでは、左の分岐兵を撃つと地上に進むキース側ルート、右の分岐兵を撃つとバルコニーに進むロバート側ルートに進む。





ここの分岐兵が重要。右の敵兵を先に撃つと楽なルートに進める。

エリア1-②~③

ボスのヤコフ・キニスキーが逃走するのを追ってホテルの部屋から飛び出すと、カフェテラスにはネオダイン社の戦闘部隊が待ちかまえていた。

この場面は、はじめて2人が独立して行動することになる。それぞれの役割は、キースが地上に降りて敵の目を引きつけ、バルコニーにいるロバートが敵を狙撃するという分担になる。

ここで地上に降りた者は、すでに発見されているため、敵の砲撃にさらされることになる。2人プレイ時には、無理せずバルコニーにいるロバートにまかせ、自分は適当に戦っておこう。

そして、これらの敵を全滅させると、ロバートも地上に降りて（エリア1-③）一緒に戦うことになる。ここでは、はじめてマシンガンを持った敵が登場するが、この敵は通常の敵に比べて命中弾を撃つ可能性が高いので、優先して倒すように心掛けよう。



地上側／難易度★★



バルコニー側／難易度★

エリア1-④

カフェテラスを抜けると、広場の駐車場で待ち受ける敵との戦闘になる。この場面では、素直に敵を撃っていきたくなるが、駐車している3台の車の中央に位置するタンクローリーに弾を3発撃ち込んでみよう。タンクローリーは爆発を起こし、敵を一掃することができる。

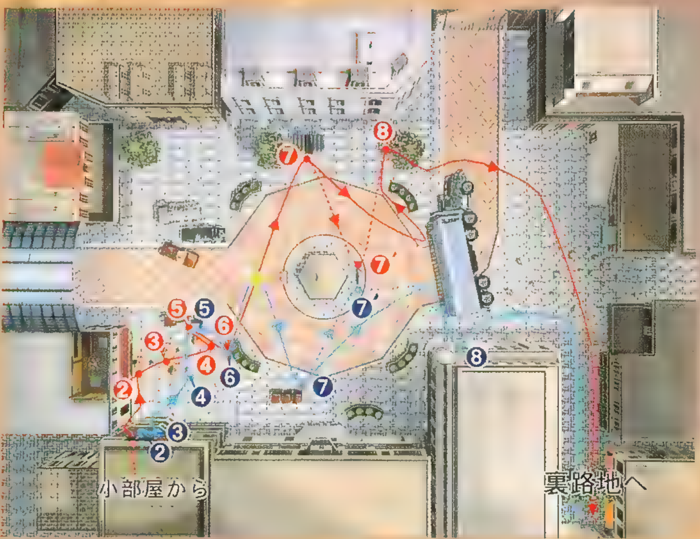
ただし、爆破させると左側に位置する赤い車が手前に吹き飛んでくるため、ペダルを踏んで物陰から出ているとダメージを受けてしまう。この車は銃撃しても破壊することができないので、タンクローリー爆破後はすみやかにペダルを離して回避すること。



中央のタンクローリーに3発撃ち込むと…、



大爆発して敵をすべて巻き込める。



エリア1-⑤

広場の中央に位置するモニュメント前でも、分岐兵が出現する。一応1-⑥のルート分岐に影響するが、どちらを選んでも難易度に大した差はないので、ここでは割愛する。

また、この場面で画面左側の敵を倒すと、黄色い敵兵が出現するが、この敵は5000点と点数が高いので、逃さず撃っておこう。



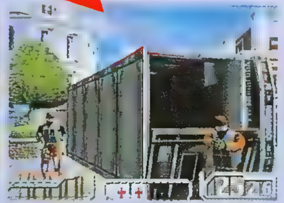
ここにも分岐兵が登場する。どちらを選んでも難易度に差はない。

エリア1-⑦

エリア1最後のポイントは、転倒したトラックを舞台にした戦闘である。このポイントで注意する点は、ステージボスを2回撃った後に登場するバズーカ兵。この敵兵は耐久力が高く、2発撃ち込まないと死亡しないので、1発撃ち込んだからといって安心していると、バズーカをくらってしまうぞ。



壁を突き破り暴走するトラック。



背後側。コンテナから突然飛び出してくる敵に気をつけよう。



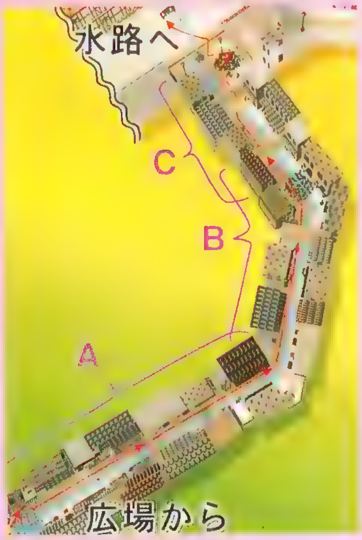
トラック正面側。こちらのほうがやや簡単か？

ステージ1 エリア2



中央広場は制圧したが、ヤコフ・キニスキーは水路につながる路地へと逃がしてしまった。水路つたいに逃走されると厄介なので、早く追跡しなければならない。

エリア2全景



ヤコフ・キニスキーが逃走した路地は細い1本道である。地形の特性上、通路には多数の敵兵が待ち伏せしており、至近距離での戦闘になることが予想される。なお、このエリアでは分岐兵は一切登場しない。このエリアでの進行ルートは、エリア1-⑦の暴走トラックとの戦闘時に登場する分岐兵で決定されるので、1人プレイ時には1-⑦の時点できちんとルートを選択しておくこと。

エリア2-A



エリア2-Aは、まず樽が転がってくる坂道を登るところからはじまる。この樽は破壊することができるので、正確に狙えば単独プレイ時でもすべての樽を破壊することが可能だ。隠れている時間を短くして、早めにクリアしよう。

坂道を登り終えると、路地の各所に敵兵が待ち伏せしているポイント(MAP赤②~③・青④~⑧)に出る。このポイントでは、戦闘中に一方が先に進み、もう一方は後方で支援するという特殊な進入形態をとらなければならない。

しかし、このポイントは敵の数こそ多いものの、難度的には決して高くはない。逆に敵兵がテンポよく出現するため連続ヒットを狙うチャンスともいえるポイントになる。ただし、ロバート側を選んだ場合は、計2回の赤い敵兵が出現する。特に後に登場する敵兵は他の敵兵に気を取られているうちに、突然物陰から出現するので要注意だ。単独プレイ時にはキース側のルートを選んだほうがいいだろう。



まず、一方が前進を開始。



敵の背後に回り込んで挟撃態勢が完成する。ロバート側は赤い敵兵に注意.

エリア2-B



路地をしばらく進んでいくと、樽の積んであるポイントに突き当たる(MAP赤⑥~⑦・青④~⑧)。このポイントでは積んである樽の後ろから敵兵が攻撃してくる。樽の隙間から見える敵兵を狙い撃ちしても突破は可能だが、ここは樽もろとも破壊してしまったほうが簡単だ。

その後、ロープをおりてくる敵兵が登場するが、こいつらを倒した後に登場する4人の敵兵には、赤い敵兵が含まれている。この赤い敵兵は一番奥の建物の陰から現れるが、こいつを倒さずにペダルを離してしまうと、再びペダルを踏み込むときに危険なので、4人の敵兵が出現したとき、一気に倒してしまおう。

また、この場面を抜け、路地の行き止まりまでたどりついたら(MAP上の⑧)、手榴弾を投げてくる敵兵が出現するが、この敵兵は自分の逆サイドにいるプレイヤーに対して手榴弾を投擲するので、混乱しないように。ちなみに手榴弾は200点だ。



敵は樽の背後に隠れているが、樽もろとも破壊してしまおう。

エリア2-C

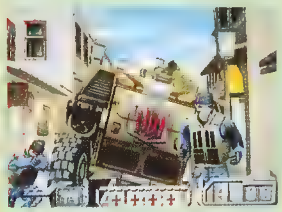


ヤコフ・キニスキーを追い詰めるべく壁を登ろうとすると、正面から装甲車が突進してくる。このポイントでは、まずロバートが装甲車に、キースが通路から出現する敵兵を相手に戦うことになる。(単独プレイ時には、どちらのルートで進んでいても装甲車と戦う。)ここで装甲車と戦うプレイヤーは、ノーリロードで連射が可能なマシンガンが入手可能だ。

さて、装甲車との戦闘では、どの部分を撃ってもダメージになるが、攻撃してくる機銃部分を射撃するのが最も効率よくダメージを与えられる。装甲車には決して体当たりされないことも覚えておこう。



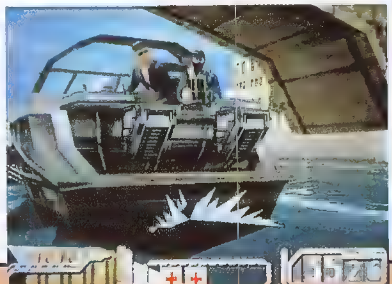
装甲車は、機銃部分が弱点になっている。



近寄られても大丈夫。決して体当たりのダメージを受けることはない。

次回予告

ヤコフ・キニスキーをあと一歩のところまで追い詰めたキースとロバートだが、追撃一歩及ばず、運河に逃がしてしまう。刻々と迫る軍事衛星の打ち上げ時刻。その詳細を握るのはヤコフ・キニスキーが持ち去ったデータだけなのだ。モーターボートで逃走するヤコフ・キニスキーを追って、壮絶な水上の追撃戦が始まる!



揺れる水上で、軍事衛星データをめぐっての追撃戦がはじまる!

緊急掲載！隠しコマンド一挙公開!!

DOUBLEPLAY（ダブルプレイ）

1コインで1P&2Pを操作する。
但しグルーヴレベルは1P側のゲージのみとなる。

1コインPLAYモード

1プレイ分のコインを投入後、図の1P側1、3、5の鍵盤を同時に押したまま、1Pのスタートボタンを押す。そして、その直後に1、3、5の鍵盤から手を離し、即2、4の鍵盤を同時押しにする。

※このモードでは2曲プレイ（2ステージ分）固定で、1曲目を失敗しても2曲目はプレイ可能。選曲は全曲選択が可能。

2コインPLAYモード

2プレイ分のコインを投入後、図の2P側6、8、10の鍵盤を同時に押したまま、2Pのスタートボタンを押す。そして、その直後に6、8、10の鍵盤から手を離し、即7、9の鍵盤を同時押しにする。

※このモードでは通常のゲーム（PRACTICE・NORMAL・EXPERT）を1人2Pモードでプレイすることが可能。よって最大5曲プレイできるが、各ステージでクリアできなければゲームオーバーとなる。

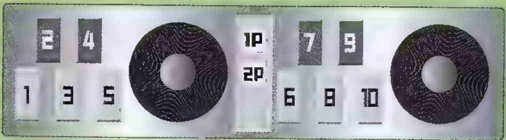
HIDDENPLAY（ヒドゥンプレイ）

プレイ中のキーボードゲージが消える。
（1Pでも2Pでもプレイ可能）

1プレイ分のコインを投入後、1P側の図2、4の鍵盤を同時に押したまま、1P側のスタートボタンを押す。その直後に2、4の鍵盤から手を離し、即1、5の鍵盤を同時に押す。

※このモードでは通常のゲーム（PRACTICE・NORMAL・EXPERT）を遊ぶことが可能。

筐体コンパネ図



ギャラリーの目をクギづけにしろよ!?

beatmania 2nd MIX

アーケードゲームでは久々にギャラリーの「目」を意識できるビートマニア。魅せる快感を覚えよう。

担当DJ：ぴぐ（いたってノーマル）
スー（別件多忙のため今回は休養）

ハ～イ、みんな、間に合ってるか～い？じゃなくて、マニアってるか～い？今回は大幅業縮小のため、1Pオンリーでやっていくぜ、オーケイ？

でさぁ、この前さぁ、編集部の近くのゲーセンでね「テケテケテケテケ・テンテンテン、テケテケテケテケ・テンテンテンテン」とSkaをクリアしたのさ。

そしたら「あの～、お上手ですね～よかったら一緒にプレイしてもらえませんか～」って声かけられたの。「どこのラブリー・ハニーちゃんかな？」って振り向いたら、ゆうに180は超えるたくましいオニーさんで（実話）。その後は心ゆくまで、ふたりで甘く切ないメロディーを奏で合ったことは言うまでもないかな。アハ～（ゴメン、ちょっと作った）。

というわけでビートマニアをやっていると、素敵な出会いがあるかもしれないぞ（そうなのかな…）。

隠しコマンドで差をつけろ！

オレはもう全曲楽ちんクリアだぜ、目隠ししてふたりプレイやってやらぁ、というような一歩進んだマニアーズのために、2ndにはふたつの隠しモードが存在する。

ひとつめは、鍵盤を示すバーが途中で消えてしまうヒドゥンモード。カンペキに覚えてると思ってても、これがなかなか。もうひとつは、ふたり分のキーを操るダブルプレイ。初めてビートマニアをプレイしたときの新鮮さを味わえるぞ。

フリーゾーンの真相

曲によってはスクラッチのフリーゾーンが設定されているが、このゾーン中に現れる白いバーに注目。

2ndでは、このバーにタイミングを合わせてスクラッチをプレイすることで、フリーゾーンでも「great」を取ることができるのだ。高得点を狙ってるプレイヤーは見逃せないぞ。

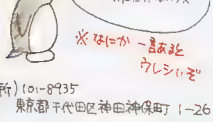


フリーゾーンも白いラインに合わせて「great」ゲット！

お手本

☆好きな曲
1位 Rave
2位 DRUM'N BASS MIX
3位 House

☆ランキング予想 ※1位～3位まで
1位 House
2位 Ballade
3位 Rave



※なにか一言あるとウレシいぞ

（住所）101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26

（氏名）ぴぐ　　（年齢）48歳になりました。
※本名も書きましょう　　※ウソはいけません

beatmania TOP chart

へ～イ、今回は1ページしか取れなくてチト残念だったが、次号は大幅規模拡張（当社比100％ア～ップ!!）の2Pで展開していく予定だぜい。

そこでページ2倍増を記念して、ビッグ企画「BEATMANIA TOP CHART」を開催だ。

BEAT MANIAの曲の中で、キミの好きな曲を1～3位まで書いて送ってみよう。1位3ポイント、2位2ポイント、3位1ポイントで点数に換算して、人気曲ランキングを決定するぞ。

さ・ら・に、ランキングの予想も同時募集だ。上位の3曲を1～3位まで順に予想して、そいつもついでに送ってみよう。

正解者には豪華なプレゼンツ・フォー・ユーのつもりなので、ハリキって参加しようぜ!!超激レアで即ゲット級なグッズとか、もらえちゃうかもしれないぞ。

ついでに本誌で攻略してほしい曲、コツを教えてほしい曲とポイントなども添えてあったりすると、担当者は大助かりだ。OK？

あて先は「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部 ぴぐのマニアdeデート係」まで。

次号予告

タラタラと始まった感のある本連載だが、次号からは、ついにビシッとした攻略を開始（あくまで予定）だ。

記念すべき第1回の攻略曲は、初代ビートマニア最大の難関にして、ギャラリーへのアピール度も1、2を争うステージ3の難所「HOUSE」。

前号でも紹介済みのCDをゲットし、予習を怠ることなく、次号を待つべし。



異星人はまんじゅう型？
SPACE BOMBER™
スペースボンバー

彩京の新作は、ギャグ満載のシューティング。発売はもうちょっと先だけど、最新のゲーム画面を紹介しよう。

担当：善之字元帥

緊急募集！

彩京が現在鋭意開発中の『対戦ホットギミック2（仮）』。なんとこのゲームで、前作の「辱し固め」を上回る、対戦用プロレス技をゲーメストの読者から募集したいとのこと。宛て先は、〒604 京都市中京区東堀川御池下ル三坊堀川町55ー1（株）彩京「対戦ホットギミック2 オリジナルホールド」係まで。締め切りは6月末日必着分まで有効ー採用者には豪華賞品もあり！ぜひ応募をー

ロズウェル事件〜ウンモ星人の侵攻

1947年7月4日、ニューメキシコ州ロズウェル上空を北西に向かって飛来する円盤が、ウィルモット夫妻によって目撃された。

7月8日、アメリカ空軍は円盤の捕獲を発表。しかし翌日には、円盤は気象観測用の気球であったと訂正された。

以上がロズウェル円盤墜落事件のおおよそのあらましである。その後、リトル・グレイや宇宙人解剖の映像が出回っているが、これらはすべて米国国防省による情報操作の一環である。米国国防省は、正否交錯する情報をたて続けに流し、人々の懐疑心をかきたて、宇宙人は嘘と思わせる結果を増やしていくのであった。

そして、1999年、夏。

「大統領！大変です！」

「どうした。私は次期大統領選の準備で忙しいというのに」

「ウンモ星人が地球への侵攻を開始しました！」

「何だと！奴らめ、裏切りおったか。現状を報告せよ！」

「たった今、ニューヨークが沈黙した模様です！」

作戦概要

もはや大統領選挙どころではない。目標、ニューヨーク。スペースボンバー、緊急発進！

諸君らには、異星人技術を結集して開発されたスペースボンバーに搭乗してもらい、ウンモ星人撃退の任務についてもらう。ウンモ星人は、まんじゅうにつぶらな瞳とでかい唇がついているような外見をしているが、その外見とはうらはらに、知能は非常に高いので油断大敵だ。

そして、彼らと戦う際には、スペースボンバーに搭載されている洗脳装置を使うといいだろう。大型マニピュレーターアームで敵を捕獲し、洗脳アンテナを挿入して寝返らせるのだ。また、アンテナ挿入時に戦術核も同時に埋め込み、敵陣中で自爆させることも可能だ。各自創意工夫し、ウンモ星人撃退にむけて努力してほしい。

基本操作方法



スペースボンバーは、8方向レバーと2ボタンで操作するシューティングゲーム。ショットボタンで攻撃し、キャプチャーボタンで敵を捕獲する。敵を捕獲した後、ショットボタンをタメ撃ちすることによって、捕獲した敵に応じた攻撃を繰り出すことが可能だ。

ウンモ星人を撃退せよ！

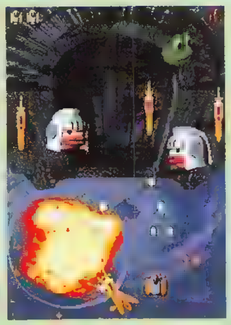
ウンモ星人は、ノアの箱船計画によって、地球上の生物の遺伝子採取をおこなった。これらはウンモ細胞との掛け合わせによって生物兵器となり、ウンモ星人の先兵として我々の前に立ちはだかる。

地球側のコードネームの付け方は、「あーこいつ脚6本だけどタコに見えるからタコ」的な解釈。わかりやすいのが一番である。

基本的に小型の敵についてはキャプチャー可能だが、キャプチャー不能の大型敵もいるので要注意。



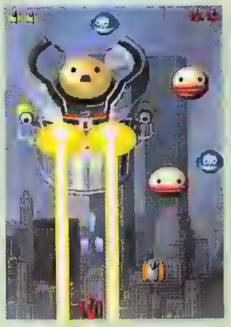
ニューヨーク上空。中央に見える爆風はタメ撃ちを解放したところ。



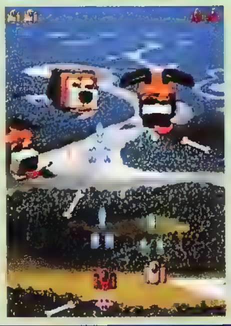
ウンモ王親衛隊のウンモナイツとの死闘。剣を飛ばしてくる強敵だ。



イカ（地球側コードネーム）をキャプチャー。こいつはどんなタメ撃ちになるのか？



ボスはどれもレーザーを標準装備。



イヌ（地球側コードネーム）の出す骨ブーメランは画面下端で再び戻っていく。



中ボスは、ボスよりは弱いが、サギ攻撃の固まりである可能性が高い。



でカブタ。雑魚ブタとは比較にならない強力な兵器だ。



タメ撃ちの爆風で敵をまき込むと、点数に倍率がかかる。

ボコスカアクションいよいよ登場!

ASTRA SUPERSTARS

アストラスーパースターズ

予備知識なしで、とりあえずプレイしてみるのはいかがですか?

担当:

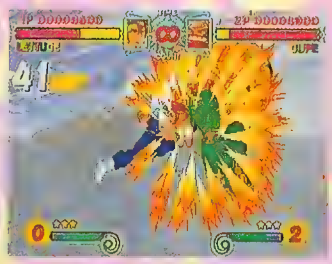
とりあえずは手を出したモン勝ち

昨年末に紹介した、サン電子の新作ゲーム『アストラスーパースターズ』が、いよいよ稼働開始となる。女性スタッフがメインで開発を進めたということもあり、話題を呼んでいる作品だ。

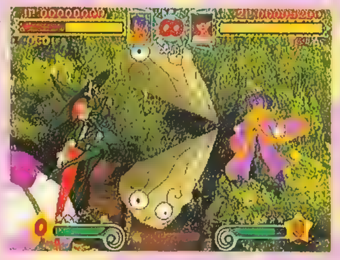
闘いは「バトルフィールド」と呼ばれる空間の中で、空中に浮かびながら行われていく。中央に重力が働いているため、いわゆる〝待ち〟というのができないシステムになっているのが大きな特徴だ。よって、相手をボコスカ殴るしか、勝つ手だてはない。

とはいっても、このゲームの魅力は、この〝ボコスカアクション〟にある。コマンド入力による必殺技がないので、格闘ゲームをプレイしたことがないプレイヤーにも、気軽に楽しめることだろう。とにかく、攻撃重視型のゲームなのだ。

「待ちプレイに、もうウンザリ~」というキミには、いいストレス解消になるかもよ。



41ヒットもの怒涛の攻撃も、このゲームなら気軽にできるぞ。



複雑なコマンド技はないから、1ボタンでバシバシ攻めよう!

ワンポイントアドバイス

ここからは、ゲームをプレイしていくうえで、押さえておきたい基礎知識をいくつか紹介しておこう。

●戦闘前の会話は、常に①(弱気な返事)を選択せよ

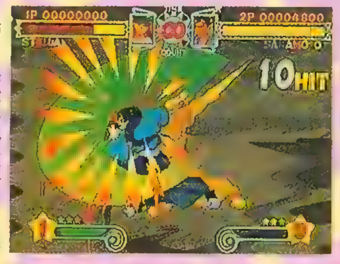
対CPU戦において、戦闘前に対戦相手と会話するモード(3つの中から選択)が必ず現れる。上から順に「①弱気な返事→②普通の返事→③強気な返事」となっているのだが、実はこれ、どれを選択したかによって、対戦相手のランクが変わってしまうのだ。

よって、最初のうちは、①を常に選択するのが無難といえる。

●スターゲージを溜めて、スタースペシャル発動だ!

画面下に見えるゲージに注目してほしい。これは「スターゲージ」と呼ばれるもので、自分の攻撃がヒットしたり、相手の攻撃をくらったりするとゲージが溜まっていく。

そして、1ゲージ分満タンになったら、近中ボタンと遠中ボタン同時押しor近強ボタンと遠強ボタン同時押しで、スタースペシャル発動開始!遠慮せずに、溜まったらバンバン使おう!



スタースペシャルを使って、爽快感抜群の連続技を決めよう!

戦略が織りなす華麗なるプレー

ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ
THE WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP™

スポーツゲームの日本代表コナミから最新サッカーゲームの登場!

ワールドチャンピオンを目指せ!

サッカーワールドカップのフランス大会も目前と迫ってまいりました!否応なしに盛り上がっている今、スポーツゲームで定評のあるコナミからサッカーゲームが登場。サッカーといえば華麗でトリッキーなボール裁きやイレブンの緻密な戦術が醍醐味。この実際のサッカーさながらのさまざまな戦術を攻撃や守備で使えるのが特徴的だ。



世界の代表32カ国からチームを選択しよう。

機能満載!実況もあるぞ!

試合形式は、予選リーグ3試合、決勝トーナメント4試合となっていて、予選の試合カードは、ワールドカップ出場の主要国32カ国から選択できる。

予選は4チーム総当たり形式のグループリーグで行われ、3試合中、2勝すれば決勝トーナメントに進出。決勝は予選を勝ち抜いた16カ国による4試合形式になっている。



強豪に勝利すると、チームに強化ポイントがプラス!

また、プレイ中これら予選や決勝を勝ち抜いていくと、チームの攻撃力や守備力などがアップするシステムを採用しており、グレードの高いチームに勝利すると、チームを強化することができるぞ。

プレイする会場は全部で4つ。天候や時間の変化によりスタジアムの景観も変わるようになっていて、プレイ中は「WIDE VIEW」「NORMAL」「CLOSE UP」の3つから視点切り替えが可能。各場面ごとにフィールド主体、選手主体とゲームに集中できる便利な機能が搭載されている。

もちろんコナミのスポーツゲームには欠かせない臨場感あふれる実況で飽きのこないプレイが楽しめるぞ。



視点は全部で3つから切り換え可能だ。



ゴールのリプレイシーン。実況も試合を盛り上げてくれるぞ。

※画面はすべて開発中のものです。

ゲーメストコレクション

ファイナルロマンス4 トレーディングカード

11人+一匹(?)の全てをここに!





※カードデザインは変更になる場合があります

6月発売予定!!

ファイナルロマンス4トレーディングカード

■カードは合計135種類(ノーマルカードは126種類、スペシャルカードは9種類)予定
■描き下ろしスペシャルカードには、あかつきごもく先生はもちろん吉崎観音先生の子弟コンビほか、豪華作家陣を起用。

形 式	価 格	入り数
1パック	314円(税抜)	10枚

ゲーメストコレクション

SNKトレーディングカード ROUND1 第2版



皆様の熱いご要望にお応えして 第2版、6月末に発売決定!!

98年秋にはROUND2の発売予定!

※カードデザインは若干変更になる場合があります

SNKトレーディングカード ROUND1 [第2版]

■カードは合計135種類
(ノーマルカードは126種類、スペシャルカードは9種類)

ラストチャンス　限定数量生産

形 式	価 格	入り数
1パック	314円(税抜)	10枚

収録作品
■KOFシリーズ
■サムライスピリッツシリーズ
■リアルバウト餓狼伝説
■ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝
■風雲スーパータッグバトル

スペシャルカード
■天獅子悦之
■いのうえたくや
■うたたねひろゆき
■しろー大野
■鷹岬 諒
■都築和彦
■夏本雅人
■HAIR SALOON MIYAMOTO
■結城信輝

SNKトレーディングカードオフィシャルバインダー



大好評発売中!

価格●2200円(本体価格)
備考●9ポケット16枚、プレミアムカード1枚付き

発売元／株式会社新声社 GAMEST
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9326 FAX.03-3293-9329

ゲーメストムックVol.136　ワールドシリーズVol.12

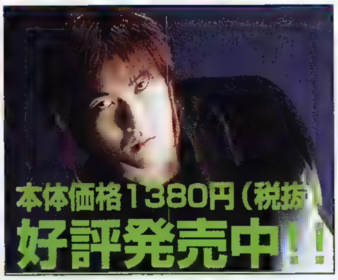
GAME VOICE2

～ゲーム声優コレクション～




宮村優子　緒方恵美　子安武人　桜井智　岩男潤子　池澤春菜　結城比呂　岩田光央　速水奨　安井邦彦　金月真美　森川智之　檜山修之　置鮎龍太郎　上田祐司

他、豪華声優陣登場！



本体価格1380円（税抜）

好評発売中!!



ゲーメストムック／ワールドシリーズVol.13

桜瀬琥姫

イラストレーションズ（仮）

●大人気ゲーム『マリーのアトリエ』のキャラクターデザインや、『GRANDEEK（ワニブックス刊）』でお馴染みの桜瀬琥姫。その可愛らしいイラストや未発表・描き下ろしなどを厳選収録した『桜瀬琥姫イラストレーションズ（仮）』で、キミも「桜瀬ワールド」を体験してみないか!?

6月26日発売予定　価格未定



※真サムライスピリッツ4コマ決定版より再録

© SNK1994

ゲーメスト編集部特別編集

ギャルズアイランド1－2－3

限定復刻版

伝説の3冊が、1つになって帰ってきた…！

90年「ギャルズアイランド」、93年「ギャルズアイランド2」、94年「ギャルズアイランド3」…。すでに入手不可能となった伝説の3冊が、完全復刻版として蘇る！3冊まとめて1つになったのだ。かつて入手できなかった人も、すでに持っている人も、この本でビデオゲームにおける女のコの歴史を確かめろ！

AB判

本体価格2380円＋税

好評発売中

ギャルズアイランド
読者投票1位／ワルキューレ
（ワルキューレの伝説／ナムコ）



ギャルズアイランド2
読者投票1位／春麗
（ストリートファイターII／カプコン）



ギャルズアイランド3
読者投票1位／ナコルル
（サムライスピリッツ／SNK）



発売元／株式会社新声社　GAMEST
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9326　FAX.03-3293-9329


PONY CANYON
SCITRON LABEL NEW RELEASE
SCITRON
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説2
新世界楽曲雑技団
CD NOW ON SALE
-ARRANGE SOUND TRAX-
リアルバウト餓狼伝説2
~THE NEWCOMERS~
/SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00316 ¥2,940(税込)
新世界楽曲雑技団による渾身のアレンジの数々。 さらに「テリー・ボガード」、新キャラ「李 香緋」のボーカル曲を収録した超豪華盤!! オールカラーブックレット。
-Original Sound Trax-
リアルバウト餓狼伝説2
~THE NEWCOMMERS~
/SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00310 ¥1,890(税込)
CD 98.6.3 ON SALE
-RADIO DRAMA-
リアルバウト餓狼伝説2
~THE NEWCOMERS~ドラマCD
/SNK
CD:PCCB-00318 ¥2,940(税込)
予約特典:スーパーピクチャーCD
餓狼シリーズにドラマCDが初登場!! 主役のテリーに加え、新キャラの"李 香緋"、"リック・ストラウド"が出演。ゲムドラナイト未放送シナリオと超ギャグドラマ等ドラマを含む完全版!! オールカラーブックレット付。
「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時:毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜25:00~25:30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25:00~25:30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 深夜24:00~24:30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) 深夜24:40~25:10
パーソナリティー:子安武人、氷上恭子
CD NOW ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE
NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE. WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.
TECMO
CD:PCCB-00314 ¥1,890(税込)
3D対戦格闘『デッドオアアライブ』に、PS版が遂に登場!! オリジナルBGM、新キャラ2人を加えたボイス&S.E.コレクション、さらにゲーム内未使用のボーナストラック5曲を含みCD化!! オールカラーブックレット、楽譜シート付き。
<収録内容>
ORIGINAL VERESION (18曲)
VOICE & S.E.COLLECTION (15曲)
BONUS TRACKS...ゲーム内未使用 (5曲)
(合計38トラック収録)
CD 98.6.3 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
予約特典 スーパーピクチャーCD
OFFBEAT Racer! TM
SNK
新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00315 ¥1,890(税込)
「ラウンドトリップRV」から半年、大幅なパワーアップでリリースされたSNK HYPER NEOGEO 64のドライブゲーム「オフビートレーサー!」から、オリジナルBGM集が早くも登場! 実際のプレイを録音したS.E.エディットバージョンも収録! オールカラーブックレット、楽譜シート付き。
<収録内容>
ORIGINAL VERESION (12曲)
S.E.EDIT VERESION/VOICE.COLLECTION/ S.E.COLLECTION (3曲)
(合計15トラック収録)
CD 98.6.17 ON SALE
Next Comming Soon!
-SNK Sounds Characters Collection Vol.7-
山崎 竜二
/SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00320 ¥1,529(税込)
-ORIGINAL SOUND TRAX-
ストリートファイターEX2
/アリカ・カプコン
CD:PCCB-00322 ¥1,890(税込)
PONY CANYON SCITRON INTERNET URL: http://www.scitron.co.jp/



Off Beat Racer!
HYPER NEOGEO64
野性を呼び覚ます オフロードレーシングゲーム アーケードに登場!
©SNK 1998
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

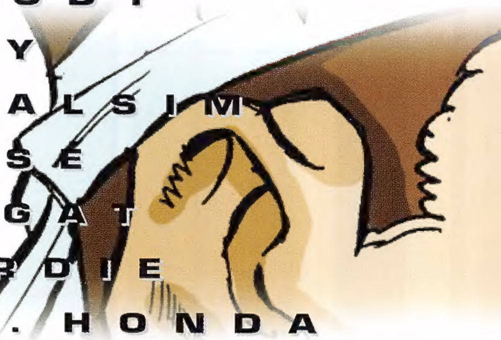

The Future Is Now
SNK®
HYPER NEOGEO 64™ 新製品
野性が世界を駆け巡る。
Get you wild.
OFF BEAT Racer!™
オフビートレーサー!
HYPER NEOGEO 64
EASY
NORMAL
HARD
VERY HARD
ACTIVE
PASTRAL CUTE
INTERCEPT XX
CHESS
MONSTER PICKUP
GAEA
SFIDA ATK
FIELD FOX II
バトルの展開を左右する、初心者向けからプロ級向けまで揃った、選べる4タイプ8車種。



冴える技、キめる夏。
W BEGINNING
CP-システムII
第29弾
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。

CAPCOM®

RYU
CHUN-LI
KEN
GOUKI
CAMMY
SODOM
NASH
KARIN
R.MIKA
ADON
CODY
GUY
DHALSIM
ROSE
SAGAT
BIRDIE
E.HONDA



ZERO 3 STREET FIGHTER

ストリートファイター ZERO 3

"ISM"...A NE

VEGA
SAKURA
BALROG
DAN
ROLENTO
BLANKA
GEN
ZANGIEF

《ストリートファイターEX2》シークレットファイル取扱店 **●プラサカプコン(野幌店)**〒069-0824北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-3107青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(本荘店)**〒015-0001秋田県本荘市出戸町字岩淵下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】**●カプコサーカス**〒950-0813新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】**●カプコステーション(三条店)**〒955-0092新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】**●カプコステーション**(十日町店)〒948-0031新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(見附店)**〒954-0052新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】**●メルヘンランド(白根店)**〒950-1217新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】**●マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-1306新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(分水店)**〒959-0113新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】**●メルヘンランド(十日町店)**〒948-0000新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】**●マジカルカプコ(取手店)**〒302-0004茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】**●メルヘンランド(岡部店)**〒321-2522栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(会津店)**〒965-0878福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(船引店)**〒979-4300福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】**●プラサカプコン(サンルート店)**〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(茂原店)**〒297-0029千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】**●プラサカプコン(富津店)**〒293-0012千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

株式会社カプコン®

＜国内販売事業部＞ ●本　　社／ 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／ 〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト

June 6.30 1998

No.226

平成10年6月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第17号通巻226号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321

特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22445-6/30 T1122445060568